AJEDREZ LÓGICO

jugada a jugada

contiene
CD ROM

Irving Chernev

EDITORIAL
PAIDOTRIBO

COLECCIÓN CAISSA

AJEDREZ LÓGICO

JUGADA A JUGADA

Irving Chernev

Campeón Mundial de la WCCF

EDITORIAL PAIDOTRIBO

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Título original de la obra: *Logical Chess: move by move*

© B. T. Batsford Limited

Traducción: Antonio Gude

Director de colección y revisor: Josep Escaramís

© 2001, Irving Chernev
Editorial Paidotribo
Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1ª
08011 Barcelona
Tel. 93 323 33 11 – Fax. 93 453 50 33
http: //www.paidotribo.com/
E-mail:paidotribo@paidotribo.com

Primera edición:
ISBN: 84-8019-607-6
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic

SUMARIO

Introducción 5
Notación y símbolos de ajedrez 7

El ataque en el flanco de rey 11
1 Von Scheve – Teichmann, Berlín 1907 14
2 Liubarski – Soultanbeieff, Lieja 1928 23
3 Colle – Delvaux, Gante-Terneuzen 1929 28
4 Blackburne – Blanchard, Londres 1891 35
5 Ruger – Gebhard, Dresde 1915 42
6 Zeissl – Walthoffen, Viena 1899 46
7 Spielmann – Wahle, Viena 1926 51
8 Przepiorka – Prokes, Budapest 1929 57
9 Znosko-Borovsky – Mackenzie, Weston-super-Mare 1924 63
10 Tarrasch – Eckart, Nuremberg 1889 72
11 Flohr – Pitschak, Bilin 1930 77
12 Pitschak – Flohr, Liebwerda 1934 83
13 Dobias – Podgorny, Praga 1952 89
14 Tarrasch – Mieses, Berlín 1916 95
15 Alekhine – Poindle, Viena 1936 103
16 Tarrasch – Kurschner, Nuremberg 1889 110

La apertura de peón de dama 117
17 Pillsbury – Mason, Hastings 1895 118
18 Noteboom – Doesburgh, Holanda 1931 130
19 Grünfeld – Schenkein, Viena 1915 138
20 Rubinstein – Salwe, Lodz 1908 145
21 Chernev – Hahlbohm, Nueva York 1942 156
22 Pillsbury – Marco, París 1900 164
23 Van Vliet – Znosko-Borovsky, Ostende 1907 172

El maestro de ajedrez explica sus ideas 183
24 Capablanca – Mattison, Karlsbad 1929 185
25 Janowsky – Alapin, Barmen 1905 194

26 Bernstein – Mieses, Coburg 1904 205
27 Chejover – Rudakovsky, Moscú 1945 217
28 Tarrasch – Mieses, Gotemburgo 1920 229
29 Marshall – Tarrasch, Nuremberg 1905 238
30 Capablanca – Villegas, Buenos Aires 1914 252
31 Havasi – Capablanca, Budapest 1929 260
32 Canal – Capablanca, Budapest 1929 268
33 Rubinstein – Maroczy, Gotemburgo 1920 281

Índice de jugadores 297
Índice de aperturas 299

INTRODUCCIÓN

¿Alguna vez ha visto a un maestro de ajedrez jugar veinte partidas al mismo tiempo? ¿Alguna vez se ha preguntado cómo es posible (y quizá, ha envidiado) su confianza y facilidad, al detenerse unos pocos segundos en cada tablero, reflexionar un momento sobre la posición, y realizar entonces una jugada?

¿Juega con esa rapidez debido a que conoce docenas de aperturas y cientos de variantes de memoria? No es probable, porque la mayoría de las partidas en ese tipo de exhibiciones toman un rumbo original que no suele estar previsto en los libros teóricos. ¿Acaso es que analiza cada posible combinación a la velocidad del rayo? ¿O quizá es que confía en que un infalible instinto le guíe a través de las más extrañas posiciones? Si es así, tendría que analizar más rápido que una computadora, o bien confiar en que su inspiración no le falle en un millar de ocasiones durante la tarde.

¿Cómo lo hace? Si pudiéramos seguir su proceso de pensamiento, si fuéramos capaces de convencerlo para que nos explicase el significado de cada jugada que realiza, podríamos conocer la respuesta.

En este libro lo hemos convencido. Hemos encontrado el propósito que persigue el maestro en cada una de sus jugadas, en el transcurso de la partida. Seguimos sus ideas, los métodos, los pensamientos del maestro, subrayándolos en detalle. Conocemos sus más secretos procesos mentales, adquiriendo así el conocimiento (sí, también el instinto) para distinguir las buenas jugadas y poder, por tanto, rechazar las jugadas inferiores.

Para adquirir este instinto no es preciso que memorice infinidad de variantes de apertura, ni que torture su cerebro con listas de fórmulas y principios. Es cierto que hay principios que rigen los procedimientos adecuados de juego, y que su aplicación le ayudará a construir posiciones válidas, fuertes y ganadoras. Pero se irá usted familiarizando con tales principios sin esfuerzo, no de memoria, sino al percibir sus efectos sobre el curso del juego.

Además del placer de entender cada secuencia de juego a medida que se produce (y el ajedrez es el juego más emocionante del mundo),

existe la fascinación de poder seguir los procesos mentales del maestro, que revelan un mundo de ideas que se le ocurren en cada nueva situación. Aprendemos de él las grandes ventajas que se derivan del juego *posicional.* La comprensión del juego posicional es lo que hace que el maestro se abstenga de embarcarse en ataques prematuros, y lo que le hace controlar el impulso natural a detectar combinaciones en cada turno de juego. Ese conocimiento le sugiere la situación de sus piezas, allí donde tendrán mayor potencia de ataque y también le dice cómo debe apoderarse de las casillas vitales del centro, para ocupar la mayor parte del territorio enemigo, debilitando así sus defensas. También es el juego posicional lo que le garantiza concluyentes posibilidades ganadoras, apenas se vislumbren, permitiendo que *en el tablero surjan combinaciones decisivas.* El maestro no busca tales combinaciones, sino que ¡crea las condiciones que hacen posible que las combinaciones aparezcan!

Cada jugada de cada partida será aquí comentada en un lenguaje sencillo, cotidiano, y cualquier análisis que se requiera en detalle para clarificar una jugada o un motivo se aclarará hasta ese punto. La frecuente repetición del propósito de cada jugada servirá para destacar la importancia de ciertos conceptos básicos. Después de haberle repetido, una y otra vez, que la mejor casilla para el caballo de rey blanco es f3, y que las torres deberían controlar las columnas abiertas, aprenderá que tal estrategia, el desarrollo de tales piezas es *generalmente* bueno. Entenderá tan bien como cualquier maestro *en qué jugadas debe pensar primero* cuando deba elegir una buena casilla para un caballo o una torre.

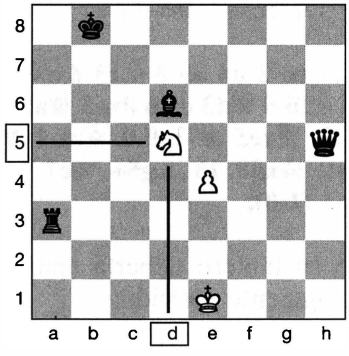
Esto no significa que acabará acostumbrándose a jugar un ajedrez ligero, superficial. Aprenderá cómo y cuándo debe aplicar los principios útiles y cuándo y cómo debe desviarse de los convencionalismos. Adquirirá el hábito de realizar buenas jugadas con la misma facilidad con que un niño aprende un idioma, es decir, escuchándolo y hablándolo, y no estudiando sus reglas gramaticales.

Cada partida que reproduzca será para usted una emocionante aventura de ajedrez en la que el valor, el ingenio, la imaginación y la agudeza obtienen su justa recompensa. Apreciar y asimilar con placer lo que cada una de estas partidas nos enseña es la mejor forma en que podremos jugar un *Ajedrez lógico, jugada a jugada.*

Irving Chernev

NOTACIÓN Y SÍMBOLOS DE AJEDREZ

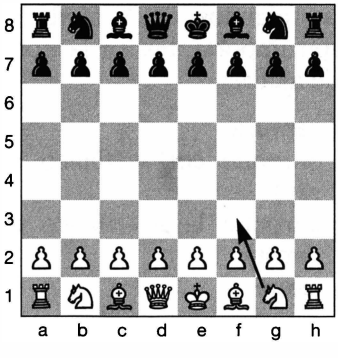
En este libro se utiliza la universalmente aceptada *notación algebraica*, en la que cada jugada se escribe empleando un sencillo sistema de coordenadas, similar al utilizado en los mapas.



Debido a una convención generalmente aceptada, los diagramas de ajedrez como el anterior se muestran desde el punto de vista de las blancas, es decir, asumiendo que las blancas inician la partida en la base del tablero. En este caso, el rey blanco estaría situado en su casilla inicial.

Las líneas verticales de casillas, llamadas *columnas*, se designan con las letras **a** a la **h**, de izquierda a derecha. Las líneas horizontales, llamadas *filas*, se numeran del **1** al **8**, a partir de la base del diagrama, es decir, desde el lado blanco. Cada casilla se encuentra en la intersección de una columna y una fila. Por ejemplo, las líneas marcadas en el diagrama anterior muestran que el caballo blanco se encuentra en la intersección de la columna **d** y de la quinta fila. Así, la casilla en cuestión se designa como *d5*.

Por el mismo procedimiento, podemos identificar en el primer diagrama la casilla en que se halla la torre como *a3*, el alfil se encuentra en *d6*, el peón en *e4*, la dama en *h5*, el rey blanco en *e1* y el rey negro en *b8*.



Este segundo diagrama muestra cómo deben disponerse las piezas al comienzo de la partida, con las ocho piezas de cada jugador situadas en la fila más próxima a él, y los ocho peones en la columna inmediata, enfrente de las piezas.

Al escribir las jugadas de una partida, primero se indica la pieza y luego la casilla a la que se ha jugado. Por ejemplo: si las blancas realizan la jugada que indica la flecha, llevando el caballo de g1 a f3, debemos escribir ♘**f3**. Como es habitual en los libros actuales de ajedrez, se emplean figuritas representativas para la pieza que se juega: ♔ para el rey, ♕ para la dama, ♖ para la torre, ♗ para el alfil, y ♘ para el caballo. No se emplea figurita en el caso de una jugada de peón. Al escribir las jugadas a mano (por ejemplo, al registrar la planilla en un torneo), lo normal es utilizar la primera letra mayúscula de la pieza, en lugar de la figurita. Así: R por rey, D por dama, T por torre, A por alfil y C por caballo.

Hay algunos otros símbolos que son importantes en la notación de ajedrez:

x	captura
0-0	enroque corto (flanco de rey)
0-0-0	enroque largo (flanco de dama)
+	jaque
++	jaque mate
!	buena jugada
!!	jugada excelente, brillante
?	error
??	grave error

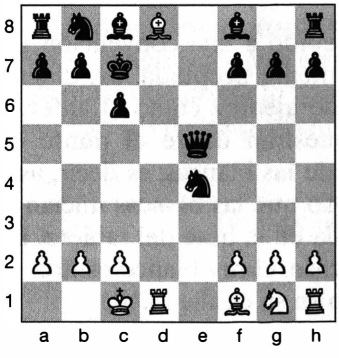
Por último, el signo (D) indica un momento de la partida que se refleja en un diagrama.

Como práctica para el uso de la notación de ajedrez, trate de reproducir las jugadas de la siguiente partida, comenzando por la posición inicial.

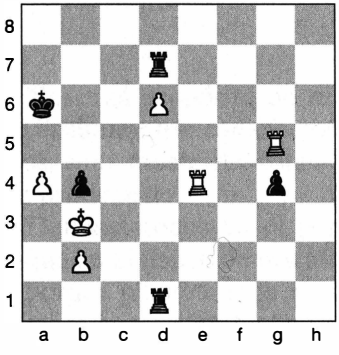
Réti – Tartakower
Partida amistosa. Viena, 1910
Defensa Caro-Kann

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♘f6 5 ♕d3 e5 6 dxe5 ♕a5+ 7 ♗d2 ♕xe5 8 0-0-0 ♘xe4 9 ♕d8+!! ♔xd8 10 ♗g5+ ♔c7 11 ♗d8++ (1-0).

En su tablero debería aparecer la siguiente posición:



Si dos piezas del mismo tipo pueden jugar a la misma casilla, para evitar la ambigüedad hay que incluir información adicional en la notación.



Si, en esta posición, juegan blancas, las dos torres pueden capturar el peón de g4. A fin de distinguir entre ambas capturas, debemos escribir Texg4, o Tgxg4, según que sea la torre situada en e4 o en g5 la que captura el peón. Si jugasen negras, y pretenden capturar el peón de d6, debemos diferenciar entre las dos posibles capturas, a saber, ... T7xd6, o ... T1xd6. En este caso no podemos utilizar el nombre de la columna porque ambas torres se encuentran en la columna **d.**

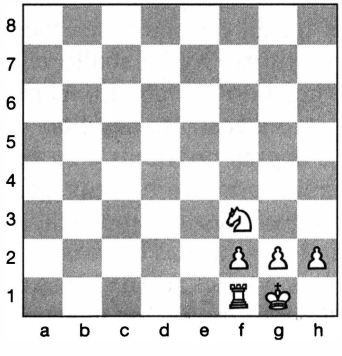
EL ATAQUE EN EL FLANCO DE REY

No es el propósito de este libro deslumbrarle con efectos mágicos, sino mostrarle cómo pueden producirse.

Detengámonos en el popular ataque en el flanco de rey, atractivo porque plantea un juego combinativo, con sus brillantes sacrificios y jugadas sorprendentes. Además, es seductor porque apunta a un rápido jaque mate y le permite realizar jugadas espectaculares, que son una consecuencia normal del ataque.

Pero ¿cómo y cuándo debe emprender un ataque en el flanco de rey? ¿Debería esperar, quizá, un momento de inspiración?

La respuesta es simple y hasta puede parecer sorprendente, pero echemos un vistazo entre bastidores.



El diagrama muestra una posición con enroque corto. El rey está protegido por el caballo de f3 y los tres peones delante de él. Mientras estas fuerzas protectoras se mantengan donde ahora están, el rey es muy resistente al ataque. En el momento en que la formación se modifique, la estructura ofrecerá huecos, porque se ha debilitado. *Entonces es vulnerable al ataque.*

La posición puede cambiar cuando un jugador realiza el avance h2-h3 voluntariamente, para prevenir una clavada, o cuando juega g3, para desalojar a una pieza enemiga. Pero cuando esto no sucede, el maestro (y aquí está el secreto) *induce o fuerza, mediante diversas amenazas, el avance del peón h o del peón g.* Si cualquiera de estos peones avanza, crea una debilidad en la estructura defensiva, que puede ser explotada. Es entonces cuando el maestro se embarca en un ataque en el flanco de rey y consigue sus brillantes (sí, también mágicos) efectos.

La partida Von Scheve – Teichmann (nº 1) muestra lo que sucede cuando las blancas juegan

h3 instintivamente, para impedir una clavada. Teichmann se concentra en ese peón que ha dejado su línea inicial y lo convierte en objetivo de su ataque. Finalmente, sacrifica un alfil por el peón h, a fin de irrumpir en la posición contraria con sus otras piezas.

En la partida Liubarski – Soultanbeieff (nº 2), las blancas también juegan h3, temiendo una clavada, y las negras castigan ese movimiento con un ataque de peones que comienza con …h6! (por qué este avance del peón h es bueno y el de las blancas malo se explica en la partida).

En la partida Colle – Delvaux (nº 3), Colle fuerza el avance … h6 y, a continuación, induce … g6. Después de esto, un sacrificio de caballo hace que la debilitada posición se derrumbe.

Las negras juegan … h6 por voluntad propia, a fin de lanzar un improbable ataque, en la partida Blackburne – Blanchard (nº 4). Blackburne sacrifica un alfil para eliminar el temerario peón h, forzando la entrada de sus piezas en campo enemigo.

La partida Ruger – Gebhard (nº 5) ilustra el peligro de un enroque prematuro, asociado con el abandono del centro. Cuando las negras añaden el ataque a una pieza contraria con … h6 a sus demás deficiencias, son castigadas con un sacrificio que permite abrir una columna contra su rey.

Zeissl – Walthoffen (nº 6) es otro ejemplo de enroque a destiempo, también relacionado con la negligencia acerca de la importancia del centro. Las blancas son obligadas a jugar g3, debilitando así las casillas blancas, que ya no están protegidas por peón alguno. Las piezas de Walthoffen emplean estas casillas para penetrar en la posición del rey enemigo.

En la partida Spielmann – Wahle (nº 7), las negras avanzan su peón g para impedir que un caballo contrario se instale demasiado cerca de su rey. Pero ese avance priva de defensa a su caballo de f6, creando debilidades en casillas que ya no pueden contar con la protección de peones. Las piezas de Spielmann invaden, se sitúan en las casillas debilitadas y dan mate.

Przepiorka – Prokes (nº 8) es un ejemplo ilustrativo del avance forzado … g6, con el consiguiente debilitamiento de las casillas negras. Przepiorka toma la precaución de eliminar el alfil que se desplaza por casillas negras (a fin de acentuar la debilidad), antes de lanzar el ataque decisivo.

En la partida entre Znosko-Borovsky y Mackenzie (nº 9), las negras tratan de mantener fuera de su territorio a un caballo enemigo, jugando … g6. Lo consiguen, pero a costa de debilitar las casillas negras próximas a su rey, codiciadas por las blancas para sus propias piezas, que acaban ocupando las casillas críticas.

Tarrasch – Eckart (nº 10) es un ejemplo interesante de los peli-

gros que pueden derivarse de caer en un ajedrez rutinario. Las negras son obligadas a jugar ... f5, y luego ... g6, después de lo cual sucumben ante un sacrificio de alfil que elimina todos los peones que protegían al rey rival.

Las dos partidas siguientes son deliciosas miniaturas, con mucha sustancia. Flohr – Pitschak (nº 11) es un fascinante ejemplo del proceso de ir minando las defensas del rey, para obligarlas a avanzar. Pitschak fuerza el avance del peón g blanco, luego del peón h, y por fin, hace saltar los diques con un sacrificio de dama.

En la lucha Pitschak – Flohr (nº 12), en la que Flohr se toma la revancha de la partida anterior, las blancas juegan h3 para expulsar a un alfil contrario, lo que conduce a la pérdida del peón, y la dama negra se sitúa demasiado cerca del rey blanco. El desarrollo del ataque que sigue deja a las blancas con un solo peón en la defensa de su rey.

Las blancas, en la partida Dobias – Podgorny (nº 13), fuerzan el avance del peón g, y luego del peón h. A continuación van minando sutilmente la debilitada posición enemiga, que acaba sufriendo un colapso.

En la partida Tarrasch – Mieses (nº 14) vemos que Tarrasch elimina el caballo de f6, la mejor pieza defensora del enroque, desviando de paso al peón g. El trastorno que sufre la formación de peones hace las cosas fáciles para Tarrasch, que fragua la victoria con una tranquila jugada de peón.

Las dos partidas siguientes no pertenecen, estrictamente hablando, a la categoría de ataques en el flanco de rey. Las incluyo para mostrar las consecuencias de no aportar la adecuada protección al rey.

Alekhine – Poindle (nº 15) tiene algunas maravillosas jugadas no convencionales, para castigar las pérdidas de tiempo. Las negras se ven privadas de la facultad de enrocar y su rey es retenido en el centro, donde queda expuesto a un fatal ataque.

Tarrasch – Kurschner (nº 16) es una breve historia que retrata el expeditivo tratamiento de un ajedrez plausible, pero negligente. Tarrasch castiga las infracciones de su oponente, haciendo retroceder sus piezas de modo que se estorben unas a otras, impide el enroque del rey negro y luego lo ataca con todos los efectivos disponibles.

Partida nº 1
Von Scheve – Teichmann
Berlín, 1907
Giuoco Piano

El objetivo principal de toda la estrategia de apertura es conseguir movilizar rápidamente todas las piezas para que participen en un juego activo.

No puede usted atacar (y no digamos ya dar mate) sólo con una o dos piezas.

Debe desarrollar todas sus piezas, ya que cada una de ellas tiene una función que cumplir.

Una buena forma de comenzar es propiciar la salida de dos piezas en una sola jugada, y eso puede conseguirse avanzando uno de los peones centrales.

1 e4 ...

Ésta es una excelente jugada de apertura. Las blancas sitúan un peón en el centro del tablero, a la vez que abren líneas para su dama y un alfil. La jugada siguiente, caso de que sea permitida, sería 2 d4. Los dos peones controlarían entonces cuatro casillas de la quinta fila: c5, d5, e5 y f5, impidiendo que las negras sitúen ninguna de sus piezas en esas importantes casillas.

¿Cómo deberían responder las negras a la primera jugada blanca? No deben perder tiempo en considerar jugadas sin sentido, como 1 ... h6, o 1 ... a6. Estas y otras jugadas sin objetivo no contribuyen al desarrollo de las propias piezas, ni tampoco hacen nada por obstaculizar la amenaza de las blancas de monopolizar el centro.

Las negras deben luchar por un reparto equitativo de las buenas casillas. Las negras deben luchar por la posesión del centro.

¿Por qué tanto énfasis sobre el centro? ¿Por qué es tan importante?

Las piezas situadas en el centro disfrutan de una mayor libertad de acción y de opciones para desplegar su capacidad de ataque. Un caballo, por ejemplo, situado en el centro, puede desplazarse a ocho casillas, en ocho direcciones distintas. Situado en un borde del tablero, sólo puede alcanzar cuatro casillas. ¡Es una especie de medio caballo!

La ocupación del centro significa el control del territorio más valioso del tablero. Restringe espacio a las piezas enemigas y dificulta la defensa, ya que las piezas contrarias tienden a estorbarse unas a otras.

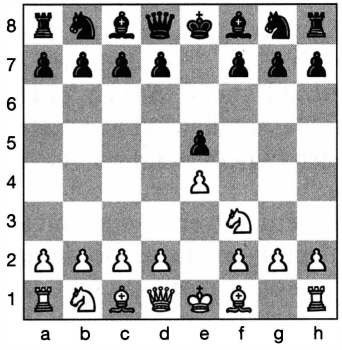
La ocupación del centro, o su ocupación a distancia, establece una barrera que divide las fuerzas enemigas, impidiéndoles que colaboren armónicamente. La resis-

tencia que puede ofrecer un ejército desunido no es, por lo general, muy efectiva.

1 ... e5

¡Muy bien! Las negras aspiran a su cuota del centro. Instalan también un peón en una buena posición central, dando paso a dos de sus piezas.

2 ♘f3! (D) **...**



¡Indiscutiblemente, la mejor jugada del tablero!

El caballo se desarrolla con una amenaza: ataca el peón de e5. Esto gana tiempo, ya que las negras no pueden desarrollarse como quisieran. *Porque deben salvar el peón antes de hacer cualquier otra cosa*, y esto limita sus opciones de respuesta.

Por otra parte, el caballo se desarrolla *hacia el centro*, lo que incrementa su capacidad de juego.

El caballo ejerce presión sobre dos de las casillas estratégicamente importantes del centro: e5 y d4.

El caballo entra en juego rápidamente, en cumplimiento del precepto *¡Desarrolle los caballos antes que los alfiles!*

Una razón que fundamenta este principio es que el caballo tiene una capacidad de juego más limitada que el alfil. Necesita más tiempo para incorporarse a la zona de la lucha. El alfil puede desplazarse a todo lo largo del tablero en una jugada (por ejemplo, el alfil de f1 dispone ya de la posibilidad de jugar a a6). Mientras el caballo necesita saltar, recular y volver a saltar para llegar, por ejemplo, a b5, el alfil puede llegar en un solo movimiento a esa casilla.

Otro propósito que se persigue al desarrollar antes los caballos es que podemos estar seguros de adónde deben desarrollarse en la apertura. Sabemos que son más efectivos en ciertas casillas. Sin embargo, no siempre sabemos cuál es la casilla adecuada para el alfil. Podemos querer que el alfil domine una gran diagonal o quizá podemos preferir que clave a una pieza enemiga. Así que *¡desarrolle sus caballos antes de desarrollar sus alfiles!*

En este punto debemos recordar que las negras tienen que proteger su peón e antes de pasar a otros asuntos.

Hay varias formas de proteger el peón. Debemos evaluar y elegir entre todas esas posibilidades: 2 ... f6, 2 ... ♕f6, 2 ... ♕e7, 2 ... Ad6, 2 ... d6, y 2 ... ♘c6. ¿Cómo pueden las negras decidir cuál es

la mejor jugada? ¿Deben analizar todas las posibles combinaciones, tratando de prever todo tipo de ataques y defensas en las diez o quince jugadas próximas?

Permítame asegurarle desde ahora que un maestro no gasta su valioso tiempo en especulaciones tan fútiles. En lugar de ello, recurre a una poderosa arma secreta: la evaluación posicional. Este arma le permite descartar las jugadas inferiores, sobre las que el jugador aficionado reflexiona innecesariamente. El maestro apenas se permite considerar jugadas que constituyen una flagrante violación de los principios.

He aquí lo que podría pasar por su mente, al elegir la jugada correcta:

2 ... f6. "¡Horrible! Mi peón f ocupa una casilla destinada al caballo y bloquea la diagonal de la dama. Además, he movido un peón, en lugar de desarrollar pieza."

2 ... ♕f6. "Mala, ya que en f6 debe situarse mi caballo, no la dama. Además, estoy empleando mi pieza más poderosa en la defensa de un peón."

2 ... ♕e7. "Esto bloquea al alfil de f8 y estoy cargando a mi dama con una función que podría asumir otra pieza menos importante."

2 ... ♗d6. "He desarrollado una pieza, pero he obstruido el peón d, y mi alfil de c8 puede quedar enterrado en vida."

2 ... d6. "No es mala, ya que le abre una diagonal al alfil de c8, si bien, a cambio, limita el radio de acción del otro alfil (de f8), y además he jugado un peón, cuando tendría que haber desarrollado una pieza."

2 ... ♘c6. "¡Eureka! Esto *tiene* que ser lo mejor, ya que he desarrollado una pieza a su casilla más valiosa, protegiendo, al mismo tiempo, al peón de e5."

2 ... ♘c6!

Sin entrar en tediosos análisis, las negras realizan la mejor jugada posible. De hecho, siguen el proverbio francés: *"Sortez les pièces!"*. Desarrollan una pieza y protegen el peón e *sin pérdida de tiempo.*

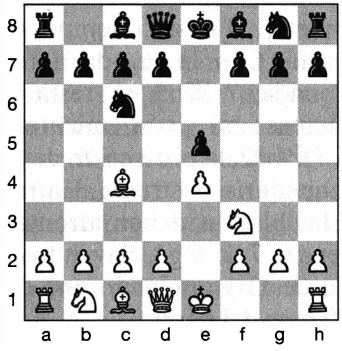
Quisiera advertir, sin embargo, al lector, en el sentido de que ni ésta ni otras máximas similares deben seguirse ciegamente. En ajedrez, como en la vida, conviene saltarse a menudo las reglas. En general, sin embargo, los principios que rigen el correcto juego de ajedrez constituyen maravillosas directrices, sobre todo en la apertura... ¡pero también en el medio juego y el final!

3 ♗c4 (D) **...**

"La mejor pieza de ataque es el alfil rey", dice Tarrasch, de modo que las blancas ponen en juego esta pieza, preparando un rápido enroque.

El alfil domina una valiosa diagonal en el centro y ataca el peón negro de f7. Este peón es particularmente vulnerable, ya que sólo está protegido por una pieza: el rey. Por eso no es infre-

cuente, ni siquiera en plena apertura, que se sacrifique una pieza por este peón, a fin de que, al capturarla, el rey negro quede situado en campo abierto y expuesto a un violento ataque.



3 ... ♗c5

¿Es ésta la casilla más adecuada para el alfil? Examinemos las alternativas:

3 ... ♗b4. Inferior, porque el alfil negro no toma parte en la lucha por el control del centro, además de tener pocas perspectivas.

3 ... ♗d6. Pobre, puesto que bloquea el peón d, con lo que el otro alfil puede tener problemas para desarrollarse.

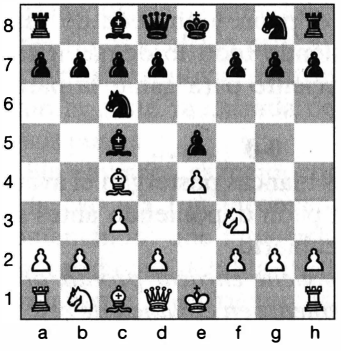
3 ... ♗e7. No es mala, porque el alfil vigila dos diagonales y queda bien situado para la defensa. En e7 el alfil sólo ha avanzado una casilla, pero *se ha desarrollado, puesto que ha dejado la última fila.* Lo importante a recordar es que *cada* pieza debe ponerse en movimiento.

La jugada de desarrollo más fuerte es 3 ... ♗c5. Desde esta excelente casilla el alfil domina una importante diagonal, ejerce presión sobre el centro y ataca un peón débil. Este despliegue concuerda con dos reglas de oro en el juego de apertura:

Sitúe cada pieza lo antes posible en la casilla en que resulte más efectiva.

Juegue cada pieza sólo una vez en la apertura.

4 c3 (D) **...**



El primer objetivo de las blancas es situar dos peones en el centro, y con esta jugada pretenden apoyar el avance del peón d. Después de 5 d4, atacando el peón de e5 y el alfil, las negras normalmente deben responder 5 ... exd4. Retomando 6 cxd4, las blancas, con dos peones, controlan el centro.

El segundo objetivo de la jugada es llevar la dama a b3, intensificando la presión sobre el peón de f7.

Ésas son las virtudes del avance 4 c3, pero la jugada también tiene sus inconvenientes:

En la apertura deben moverse piezas, no peones.

Al situarse en c3, el peón ocupa una casilla que debería estar reservada para el caballo de b1.

4 ... ♕e7

¡Muy buena! Las negras desarrollan una pieza, parando la amenaza. Si las blancas persisten en jugar 5 d4, la continuación 5 ... exd4 6 cxd4 ♕xe4+ gana un peón. La captura *con jaque* no le concede tiempo a las blancas para recuperar el peón, y un peón de ventaja, siendo todo lo demás igual, es suficiente para ganar la partida.

5 0-0 ...

Las blancas postergan el avance del peón d, poniendo antes su rey a cubierto.

Conviene enrocar pronto, preferiblemente en el flanco de rey.

5 ... d6

Refuerza el centro y protege el peón y el alfil. Ahora el alfil de c8 puede ser desarrollado.

6 d4 ...

Con la esperanza de que las negras cambien peones, lo que dejaría a las blancas con una impresionante formación central, liberando, además, la casilla c3 para el caballo. Si, ahora, 6 ... exd4 7 cxd4 ♕xe4, las blancas castigarían esta suicida captura de peón con 8.♖e1, clavando la dama.

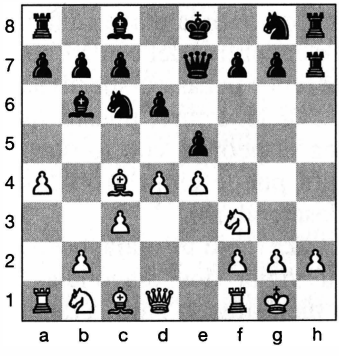
6 ... ♗b6

¡Pero las negras no están obligadas a capturar! Ahora que su peón e está seguro, el alfil sencillamente se retira, toda vez que, desde su nueva posición, sigue atacando el centro.

A pesar de su imponente aspecto, el centro blanco es inestable. El peón d está atacado tres veces, por lo que las blancas deben mantener una triple defensa y completar, al mismo tiempo, su desarrollo. Con la jugada antes mencionada, 7 ♕b3, se restaría una defensa al peón, mientras que si 7 ♘bd2, la protección de la dama quedaría obstruida. Entretanto, las blancas deben afrontar la amenaza 7 ... ♗g4, clavando el caballo de f3 y anulando una de las defensas del peón.

Antes de comprometerse con un plan de juego definido, las blancas plantean una pequeña trampa:

7 a4 (D) **...**



Una jugada tramposa, pero ilógica. Las blancas amenazan atacar el alfil con 8 a5. Si, entonces, 8 ... ♗xa5, 9 d5 atacaría el caballo que protege al alfil, de mo-

do que tras 9 ... ♘d8, las blancas lo tomarían, con 10 ♖xa5, ganando pieza. Si, después de 8 a5, las negras toman el peón de caballo, 8 ... ♘xa5, la continuación 9 ♖xa5 ♗xa5 10 ♕a4+ le reportaría a las blancas dos piezas por la torre.

Pero ¿qué derecho tienen las blancas a plantear un juego de combinación, cuando están tan retrasadas en desarrollo? Un ataque como el que han iniciado es prematuro y no debería de intentarse.

¡Desarrolle todas sus piezas antes de iniciar ninguna combinación!

7 ... a6

Las negras preparan una retirada para su alfil. Este avance no viola el precepto de evitar jugadas innecesarias de peón en la apertura. El desarrollo no tiene por qué ser rutinario o mecánico. Primero deben neutralizarse las amenazas. Si la jugada textual requiriese mayor justificación, tenga en cuenta el lector que la supuesta pérdida de tiempo de las negras está compensada por la inocua jugada 7 a4 de las blancas.

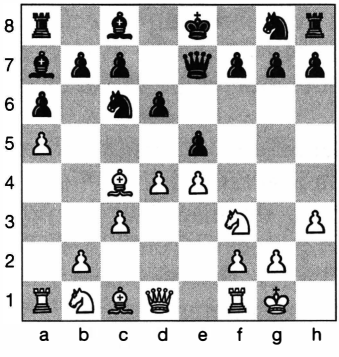
8 a5 ...

Concediéndose la minúscula posibilidad de que las negras se sientan tentadas a tomar el peón.

8 ... ♗a7

Pero ¡las negras no muerden el anzuelo!

9 h3 (D) ...



¡Una jugada de café! Los jugadores flojos realizan este avance de forma instintiva, para evitar, como la peste, la clavada de una de sus piezas.

Sin embargo, es mejor consentir la clavada (un inconveniente momentáneo) que impedirla con una jugada que debilita, de forma permanente, la estructura de los peones que protegen al rey. Jugar h3 o g3 después del enroque crea una debilidad orgánica que no podrá ser remediada, ya que un peón avanzado nunca puede volver atrás y la posición, una vez alterada, no puede ser restablecida. El peón que se ha avanzado se convierte, además, en el objetivo de un ataque directo, mientras que la casilla que antes estaba protegida (en este caso, g3), se convierte en una posible plataforma para las tropas enemigas.

"Nunca, salvo en caso de estricta necesidad o para lograr alguna ventaja, hay que avanzar los peones que se encuentran delan-

te del rey enrocado", decía Tarrasch, "ya que cada avance de peón debilita la posición de su rey."

Alekhine lo expresa de forma todavía más radical:

"Trate de mantener siempre los tres peones enfrente de su rey enrocado en sus casillas originarias el mayor tiempo posible."

Ahora las negras pueden especular con romper el flanco de rey blanco, eliminando el peón de h3, incluso a costa de una pieza, porque al capturarla se abriría la columna g, dejando expuesto al ataque al rey blanco. Este plan, por supuesto, no debe ponerse en práctica hasta que no haya movilizadas más piezas.

9 ... ♘f6

El caballo se incorpora a la lucha atacando el peón de e4.

La jugada es excelente y concuerda con un útil principio general:

¡Desarrolle pieza con una amenaza, siempre que sea posible!

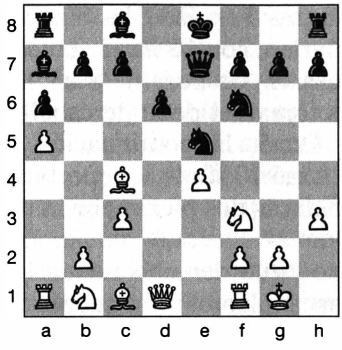
Recuerde que para contrarrestar la amenaza, su adversario está obligado a olvidarse por el momento de sus proyectos.

10 dxe5 ...

Con este cambio, las blancas abren líneas para sus piezas. Lamentablemente, favorece a las negras, de acuerdo con la regla que prevalece en estos casos:

Abrir líneas favorece al jugador cuyo desarrollo sea superior.

10 ... ♘xe5 (D)



Mucho más fuerte que tomar con el peón. El caballo de e5, muy bien centralizado, irradia poder en todas las direcciones (algo que un peón no puede hacer).

Por otra parte, la desaparición del peón d ha favorecido la acción del alfil negro de a7. Su radio de acción se ha ampliado, de forma que ahora domina toda la diagonal que lleva hasta el peón blanco de f2. ¡Y no olvidemos que el rey blanco se encuentra justo detrás de ese peón!

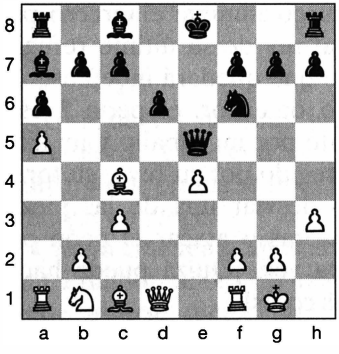
¿Qué deberían hacer ahora las blancas? No han hecho nada por aliviar la presión sobre el peón de e4, atacado por uno de los caballos, mientras que el otro ataca el alfil.

11 ♘xe5 ...

Esto parece jugable, ya que las blancas eliminan una pieza enemiga muy bien situada, pero al realizar este cambio también desaparece del tablero el caballo de f3, normalmente, *la mejor pieza defensora del enroque*. La importancia de conservar el caballo en

situaciones similares fue señalada por Steinitz hace más de setenta años, cuando dijo: "Tres peones en sus casillas iniciales en el flanco de rey, junto con una pieza menor, forman un baluarte contra cualquier ataque en esa ala." Tarrasch también le concede mucho crédito al caballo de f3 con una sencilla declaración enfática: "Un caballo en f3 (f6 para las negras) es la mejor defensa para un enroque en el flanco de rey."

11 ... ♕xe5 (D)



Obsérvese que, si bien el caballo de f3 ha desaparecido del tablero, *el caballo negro ha sido reemplazado por otra pieza.*

Esta nueva pieza, la dama, se encuentra magníficamente situada en e5: domina el centro, mantiene atacado el peón de e4 y está lista para entrar en acción en cualquier parte del tablero.

¿Qué pueden hacer las blancas para resolver los problemas relacionados con la amenazadora dama enemiga y los ataques sobre su peón e? Les encantaría expulsar a la dama con 12 f4, pero, lamentablemente, esta jugada es ilegal. ¿Pueden salvar el peón?

12 ♘d2 ...

Protegiendo el peón, en la esperanza de que las negras se animen a tomarlo con 12 ... ♘xe4, porque en tal caso seguiría 13 ♘xe4 ♕xe4 14 ♖e1, ganando la dama, a causa de la clavada.

Pero las negras no están interesadas en capturar peones. Su ventaja posicional es lo bastante grande como para justificar que busquen una combinación decisiva, que les conduzca a la victoria. Sus alfiles ejercen una terrorífica presión sobre sus respectivas diagonales (¡incluso aunque uno de ellos siga sin desarrollar!). Cada uno de ellos ataca un peón en el entorno del rey blanco. La dama negra está lista para desplazarse al flanco de rey, mientras que el caballo también puede incorporarse, caso de que su ayuda fuese necesaria. Las negras controlan el centro, una condición que, según Capablanca, es imprescindible para que un ataque contra el rey tenga éxito. En resumen: las negras deben disponer de una combinación ganadora, como recompensa por su metódico juego posicional.

La cuestión es: ¿existe algún objetivo concreto para que pueda manifestarse ese poder latente?

12 ... ♗xh3!

¡Por supuesto que sí! ¡El punto débil es el peón h, ingenuamente avanzado para impedir la clavada!

Las negras eliminan el ofensivo peón, castigándolo así por haber debilitado la posición y traicionado a su rey.

13 gxh3 ...

Las blancas deben capturar el alfil, pues de no ser así se quedarían con peón de menos, sin ninguna compensación.

13 ... ♕g3+!

¡Una demoledora penetración! Observe cómo han explotado las negras los dos defectos del avance h3. *Han capturado el propio peón de h3 y utilizado la casilla g3, debilitada por el avance, como punto de invasión.*

14 ♔h1 ...

Es evidente que las blancas no pueden tomar la dama, ya que el peón f está clavado.

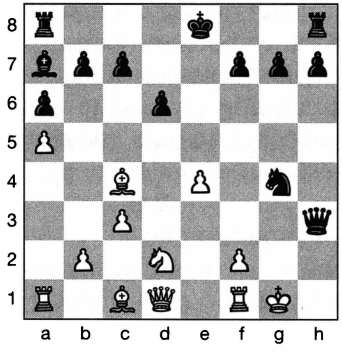
14 ... ♕xh3+

Las negras eliminan otro peón defensor, dejando al rey blanco aún más expuesto.

15 ♔g1 ...

Única. A cambio del alfil sacrificado, las negras cuentan con dos peones y el ataque.

15 ... ♘g4 (D)



Amenaza mate en una. Las blancas deben protegerse de la amenaza sobre h2 o bien darle a su rey una casilla de escape. En este caso, la única posibilidad sería 16 ♖e1, pero entonces seguiría 16 ... ♗xf2++. De ahí que...

16 ♘f3 ...

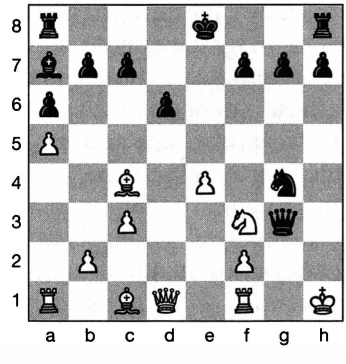
Para proteger h2 e impedir, en consecuencia, el mate de la dama negra.

¿Cómo pueden las negras concluir el ataque? El jugador razona de esta forma: he capturado dos peones que defendían al rey. Si consigo eliminar el tercero, privaré al rey de su último refugio, con lo que quedará indefenso. El último defensor, el peón f, está atacado por mi caballo y mi alfil, y protegido por su rey y su torre. Debo desviar una de las piezas defensoras o atacar el peón por tercera vez. ¡Quizá pueda hacer ambas cosas!

16 ... ♕g3+

Explotando, de nuevo, el hecho de que el peón f está clavado, las negras lo atacan con una tercera pieza: la dama...

17 ♔h1 (D) **...**



El rey sólo puede retirarse al rincón, abandonando el peón a su suerte. Sólo la torre lo defiende ahora, ante el ataque de dama, alfil y caballo. El peón debe caer, y con él la partida.

17 ... ♗xf2

Cubre la casilla de escape del rey, g1, impidiéndole que regrese ante un jaque.

0-1

La amenaza de las negras era 18 ... ♕h3+ 19 ♘h2 ♕xh2++. Puesto que a 18 ♖xf2 sigue 18 ... ♘xf2++, no hay escapatoria.

Partida nº 2
Liubarski – Soultanbeieff
Lieja, 1928
Giuoco Piano

1 e4 ...

¡Una de las mejores jugadas del tablero! Un peón ocupa el centro, y dos piezas se liberan para entrar en juego.

Ciento cincuenta años atrás, el gran Philidor dijo: "El juego no puede abrirse mejor que avanzando dos casillas el peón e." Este consejo sigue siendo válido hoy en día.

Sólo hay otra primera jugada, 1 d4, que libere, al mismo tiempo, dos piezas.

1 ... e5

"Probablemente, la mejor respuesta", dijo Capablanca.

Las negras igualan la presión sobre el centro y liberan dama y alfil.

2 ♘f3 ...

Esto es superior a otras jugadas de desarrollo como 2 ♘c3 o 2 ♗c4, que son menos enérgicas. El caballo de g1 se incorpora al juego *atacando*, lo que limita la respuesta de las negras.

Las negras deben defender su peón con 2 ... ♘c6 o 2 ... d6, o bien pueden optar por el contraataque, con 2 ... ♘f6.

Sea cual sea su respuesta, no pueden ignorar esta jugada. *Deben hacer algo para salir al paso de la amenaza de las blancas.*

2 ... ♘c6

Sin duda, la jugada más lógica. El peón queda protegido, sin pérdida de tiempo, y el caballo de b8 se desarrolla, en una jugada, a la mejor casilla posible en la apertura.

3 ♗c4 ...

Excelente, ya que el alfil se sitúa en una importante diagonal. El alfil apunta a f7, *el punto más débil de las negras.*

La mejor utilización posible de un alfil es situarlo en una diagonal importante, o clavando una

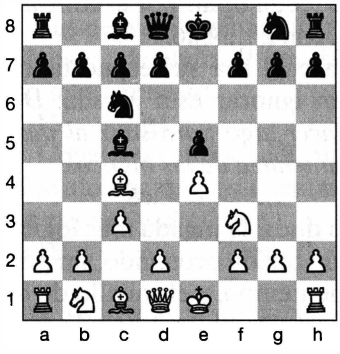
pieza contraria, lo que la hace inútil.

3 ... ♗c5

3 ... ♘f6 es una buena alternativa. Ambas jugadas satisfacen las máximas de los maestros, que recomiendan poner en práctica en la apertura:

- ¡Desarrolle rápidamente sus piezas!
- Juegue cada pieza una sola vez en la apertura.
- Desarrolle sus efectivos con vistas a controlar el centro.
- Juegue sólo aquellos peones que faciliten el desarrollo de las piezas.
- ¡Juegue piezas, no peones!

4 c3 (D) **...**



Las intenciones de las blancas están claras: quieren apoyar el avance de peones en el centro. Su siguiente jugada, 5 d4, atacaría el peón y el alfil. Para salvar su peón e, las negras tendrían que jugar 5 ... exd4, y al recapturar con 6 cxd4, las blancas conseguirían una fuerte formación de peones en el centro.

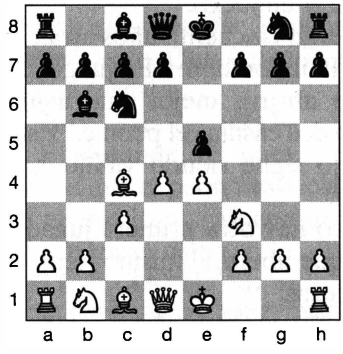
La idea de las blancas tiene sentido si puede consolidarse. Si el plan falla y el peón permanece en c3, entonces privaría al caballo de b1 de su casilla natural de desarrollo.

4 ... ♗b6!

El ajedrez no puede jugarse de forma mecánica. Normalmente, mover una pieza dos veces en plena apertura es una pérdida de tiempo, pero *antes de proseguir el desarrollo, hay que parar las amenazas.*

El alfil se retira anticipándose al proyectado avance de las blancas 5 d4, que atacaría peón y alfil.

5 d4 (D) **...**



Esperando inducir a las negras a cambiar peones. Obsérvese que el peón e5 está atacado, *pero no el alfil.*

5 ... ♕e7

En lugar de cambiar peones (lo que sería obligado, en caso de que también el alfil estuviese ata-

cado), las negras defienden su peón e, incorporando otra pieza al juego. Su dama sólo se ha movido una casilla, pero la jugada es buena, porque *el hecho de abandonar la última fila constituye una jugada de desarrollo.*

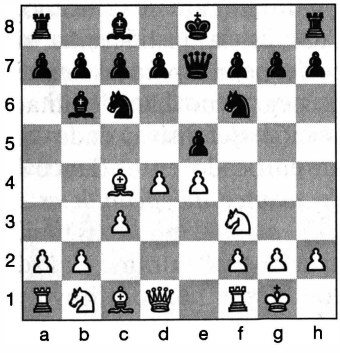
Además de desarrollar pieza y proteger el peón, la última jugada de las negras amenaza continuar con 6 ... exd4 7 cxd4 ♕xe4+, ganando un peón.

6 0-0 ...

Aparte de los beneficios habituales que se derivan del enroque (la protección del rey y movilización de la torre), esta jugada protege indirectamente el peón e4, ya que si las negras jugasen 6 ... exd4 7 cxd4 ♕xe4, perderían la dama, con 8 ♖e1.

6 ... ♘f6! (D)

El caballo se desarrolla, con ataque sobre el peón de e4.



7 d5 ...

Un avance tentador, pues desaloja al caballo de c6 de su fuerte puesto.

La jugada es natural, pero es censurable por varias razones:

1) El peón d bloquea la trayectoria del alfil de c4, limitando considerablemente su acción.

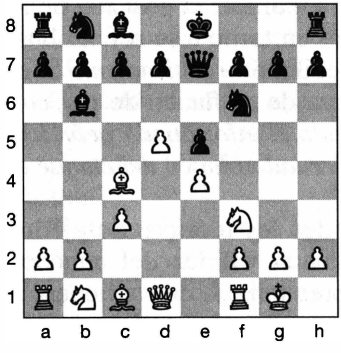
2) Se ha ampliado considerablemente el radio de acción del alfil enemigo de b6, que ahora ataca un punto situado delante del rey blanco.

3) Las blancas han jugado un peón, cuando sus piezas del flanco de dama piden a gritos ser jugadas.

En la apertura juegue sólo aquellos peones que faciliten el desarrollo de las piezas propias.

7 ... ♘b8 (D)

Esta retirada a la última fila es más segura que desplazar el caballo a la banda. Después de 7 ... ♘a5, la respuesta blanca es 8 ♗d3, amenazando ganar el torpe caballo, con 9 b4.



8 ♗d3 ...

Defiende el peón e, pero el desarrollo de otra pieza es más consistente con la estrategia de aper-

tura. Era preferible tanto 8 ♘bd2 como 8 ♕e2, protegiendo el peón e incorporando, de paso, otra pieza al juego.

No juegue dos veces la misma pieza en la apertura.

Resulta interesante ver cómo castigarán las negras estas infracciones de los principios establecidos. Aunque no lo haga en otra parte, en el tablero la justicia suele triunfar.

8 ... d6

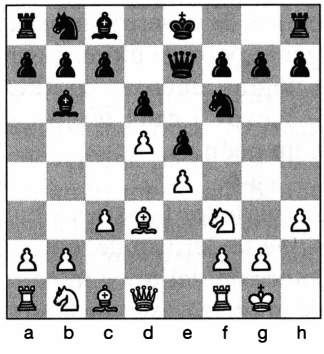
No se le pueden encontrar defectos a este avance de peón: refuerza el centro, abre un camino para el alfil de c8 y releva a la dama en la tarea de defender el peón e5.

9 h3 (D) **...**

Para impedir que las negras claven el caballo de f3 con 9 ... ♗g4, pero como dice un venerable proverbio, "el remedio es, a veces, peor que la enfermedad".

Al modificar la posición de los peones en torno a su rey, las blancas debilitan *orgánicamente* la estructura de su flanco de rey, *convirtiendo al infortunado peón h en un adecuado blanco del ataque directo.*

Todos los teóricos de ajedrez afirman la validez del concepto que preconiza la conveniencia de no mover los peones del enroque. Desde Staunton, que lo dijo hace más de ciento cuarenta años, "rara vez es aconsejable, en un jugador inexperto, el avance de los peones en el flanco en que su rey se haya enrocado", hasta Reuben Fine, quien, un siglo después, afirmó: "La consideración esencial es que el rey no debe ser objeto de ataque. De modo que está más seguro cuando los tres peones se hallan en sus casillas de origen."



¿Cómo pueden explotar las negras la última jugada blanca? ¿De qué modo pueden evidenciarse sus deficiencias?

9 ... h6!

¡Con una jugada similar a la que tan duramente he criticado!

¿Cuál es la justificación del avance del peón h para las negras?

Las negras no han debilitado su posición defensiva, dado que no han enrocado en el flanco de rey. *Su avance del peón h es un gesto de ataque*, no una tímida tentativa de prevenir una clavada. El peón, desde h6, constituye un punto de apoyo para el avance del peón g, que avanzará a g5, y luego a g4. En ese momento, se encontrará atacando dos puntos enemigos: el caballo de f3 y el peón h3. Las blancas estarán obligadas a capturarlo, o bien a consentir la

captura de su peón h3. Sea como fuere, no podrán impedir la apertura de la columna g, sobre la cual las negras lanzarán un temible ataque contra el rey enemigo.

10 ♕e2 ...

Una jugada de desarrollo, pero quizá ya sea demasiado tarde.

10 ... g5!

¡El ataque a la bayoneta! El siguiente paso es g4, donde el peón romperá la posición blanca.

11 ♘h2 ...

Para impedir el proyectado avance. Si el peón negro siguiese avanzando, quedaría atacado tres veces, y protegido sólo dos.

¿Quizá las negras han equivocado su plan?

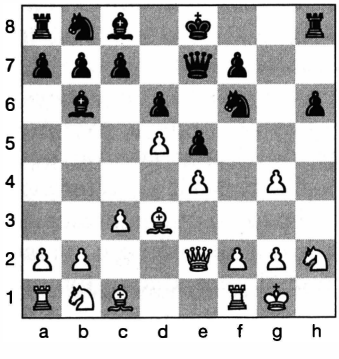
11 ... g4!

¡En absoluto! En el peor de los casos, las negras habrán sacrificado un peón para desorganizar las defensas en torno al rey blanco.

12 hxg4 (D) **...**

Prácticamente forzado, ya que las negras amenazaban 12 ... gxh3, además de 12 ... g3.

Las blancas han conseguido cerrar la columna por tiempo indefinido.



12 ... ♖g8

Ahora son las negras quienes atacan tres veces el peón de g4, mientras que sólo está defendido por dos piezas.

Obviamente, las blancas no pueden defender el peón con 13 f3, porque la jugada no es reglamentaria, ya que el alfil atacaría al rey blanco.

13 ♗xh6 ...

Contentándose con la desesperada captura de un peón abandonado. En vista de su retraso en desarrollo y de la situación de su rey, una captura así es una política arriesgada. De existir alguna esperanza, habría que buscarla en jugadas como 13 ♗e3, que no sólo incorpora otra pieza al juego, sino que, al oponer una pieza del mismo tipo al alfil de b6, neutraliza su presión. La jugada textual incumple el precepto:

No capture peones a expensas del desarrollo o del deterioro de su posición.

13 ... ♘xg4

Ganando tiempo, al amenazar el alfil, entre otras cosas.

¿Pueden las blancas salvar la partida?

Si juegan 14 ♘xg4, las negras fuerzan la victoria con 14 ... ♗xg4 (atacando la dama) 15 ♕c2 ♗f3 (amenazando 16 ... ♖xg2+ 17 ♔h1 ♕h4++) 16 g3 ♕h4!, seguido de mate en h1.

En esta línea de juego, las negras explotan hábilmente los peones clavados del enroque blanco.

14 ♗e3 ...

El alfil se incorpora a la lucha, tratando de anular a una de las piezas asaltantes.

14 ... ♘xh2

Esta captura reduce considerablemente la posible respuesta de las blancas. El caballo ha tomado una pieza y ataca la torre.

15 ♔xh2 ...

En caso de 15 ♗xb6, las negras ganan mediante 15 ... axb6 16 ♔xh2 ♕h4+ 17 ♔g1 ♖xg2+! (lo más rápido) 18 ♔xg2 ♗h3+!, y las blancas, bien se encaminan hacia el mate con 19 ♔g1 ♕g5+ 20 ♔h2 ♕g2++, bien permiten un letal jaque descubierto, con 19 ♔h2 ♗xf1+ 20 ♔g1 ♗xe2, cuando las pérdidas materiales son ruinosas.

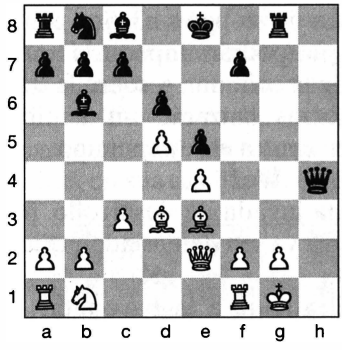
15 ... ♕h4+

Las negras cuentan con dos piezas mayores operando a pleno rendimiento sobre dos columnas abiertas, en el entorno del rey contrario. El ataque se juega solo.

16 ♔g1 (D)**...**

Única jugada de las blancas.

16 ... ♕h3



Amenazando mate a la siguiente.

0-1

No hay defensa que pueda evitar el mate durante mucho tiempo.

Si 17 g3, entonces las negras siguen con 17 ... ♖h8 18 f3 ♗xe3+ 19 ♕xe3 (o bien 19 ♖f2 ♕h1++) 19 ... ♕xg3++.

Si 17 f3, protegiendo el peón g con la dama, entonces 17 ... ♗xe3+ 18 ♖f2 ♕xg2++. Resulta curioso que las blancas, que se han preocupado tanto por prevenir una clavada, ¡acaben pereciendo a causa de una clavada!

Partida nº 3
Colle – Delvaux
Gante-Terneuzen, 1929
Sistema Colle

1 d4 ...

Los jugadores modernos consideran que ésta es una de las mejores jugadas de apertura. Es equivalente a 1 e4 en cuanto a que se abre paso a dos piezas, además de ocupar con un peón una casilla central. La diferencia es que el peón d queda protegido, mientras que el peón e es vulnerable a cualquier ataque temprano.

1 ... d5

Esta jugada, junto con 1 ... ♘f6, es, de lejos, la respuesta más habitual a 1 d4. No debe permitirse a las blancas jugar 2 e4, dominando casillas vitales del centro con dos peones en línea.

2 ♘f3 ...

Una autoridad tan eminente como Enmanuel Lasker, que fue campeón del mundo durante 27 años, dice de esta jugada: "En mi práctica he concluido normalmente que la posición más fuerte para los caballos es 3♗, desde donde ejercen una magnífica esfera de influencia." "3♗" se refiere, en notación descriptiva, a las casillas c3 y f3, para las blancas, y c6 y f6 para las negras.

2 ... ♘f6

Las negras siguen la misma senda, desarrollando su caballo de rey a la casilla teóricamente más útil.

3 e3 ...

Generalmente, resulta una estrategia dudosa abrir paso a un alfil, si eso significa tener que cerrárselo al otro. En esta partida las blancas adoptan un sistema que contiene gran potencial de energía dinámica, que será liberado en el momento oportuno, con una explosión en la casilla clave e4.

En este sentido, las blancas se desarrollan de forma tal que sus piezas ejerzan la máxima presión sobre e4. Su alfil ocupará, en consecuencia, d3, y su caballo de b1 se desarrollará por d2. Si se requiere mayor concentración de fuerzas, entonces la dama jugará a e2, o bien 0-0, seguido de ♖e1. Entonces, con toda la energía latente lista para ser liberada, el peón e avanzará a e4, para abrir la posición, con idea de emprender un ataque contra el flanco de rey negro.

El desarrollo, en el Sistema Colle, se lleva a cabo dentro de las líneas posicionales, ¡pero su verdadero objetivo es un ataque en el flanco de rey!

3 ... e6 (D)

Una jugada rutinaria, que mantiene la simetría, pero que tiene el defecto de no obstaculizar los planes de las blancas. Está claro que una mejor estrategia sería tanto atacar el centro blanco de peones, con 3 ... c5, como de contrarrestarlo, con 3 ... ♗f5. Esta última jugada no sólo es un buen movimiento de desarrollo, sino que se anticipa al desarrollo del alfil blanco (que pretende dirigirse a d3) con una fuerza equivalente. El cambio de alfiles, que antes o después se producirá, privará a las blancas de su arma más valiosa en el ataque al flanco de rey.

4 ♗d3 ...

¡Observe la diferencia! El alfil blanco domina una hermosa diagonal, sin oposición, mientras que el alfil negro de c8, que juega por casillas del mismo color, está encerrado por su peón de e6.

4 ... c5!

¡Muy bien! Las negras atacan la formación enemiga de peones centrales, dándole acceso a la dama a su flanco.

Esta jugada liberadora del peón c es de la mayor importancia en las aperturas de peón dama.

5 c3 ...

"¡Juegue sólo uno o dos peones en la apertura!", dicen las autoridades en la materia. Pero ningún principio debe seguirse al pie de la letra.

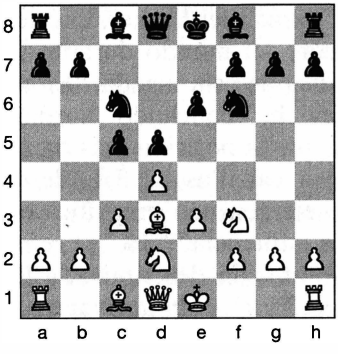
Esta jugada permite a las blancas contestar al avance ... c4 con ♗c2, manteniendo al alfil en la diagonal más prometedora contra el flanco de rey negro. En caso de que los peones se cambien en d4, las blancas pueden retomar con su peón e, liberando así a su alfil de c1.

5 ... ♘c6

Otra buena jugada. El caballo entra en juego con el punto de mira en el centro, incrementando la presión sobre el peón d.

6 ♘bd2 (D) **...**

Una jugada de feo aspecto. El caballo no sólo cierra el paso a la dama y el alfil, sino que también la propia pieza parece tener poco futuro. ¡Sin embargo, un experto realizaría esta jugada sin dudarlo! Por un lado, el caballo ataca la importante casilla estratégica e4, el trampolín del ataque planeado. Por otro, la pieza *está desarrollada, puesto que ha dejado la primera fila.* Por último, puede salir, llegado el momento, del camino de la dama y del alfil.



6 ... ♗e7

Las negras incorporan otra pieza al juego (recuerde que el alfil cumple una tarea desde el momento en que deja la última fila) y se preparan para poner a cubierto su rey, enrocando.

7 0-0 ...

El rey pasa a lugar seguro, al tiempo que se activa la torre de su flanco.

7 ... c4

Este tipo de jugada es característico de un debutante. Su propósito es expulsar a una pieza molesta de su favorable posición. Pero el avance es flojo, porque aligera la presión sobre el centro blanco. Las negras deben mantener la tensión en el centro, si

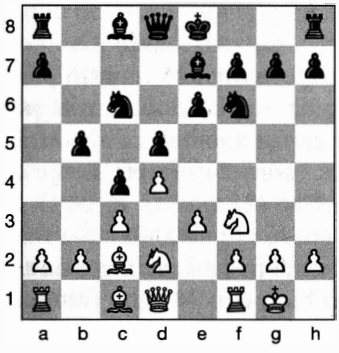
quieren tener algo que decir sobre esa zona vital.

El contraataque en el centro es el mejor método de oponerse a un ataque sobre el flanco de rey y de asegurar contrajuego, de modo que la posición de peones debe mantenerse fluida.

8 ♗c2 ...

El alfil se retira pero, naturalmente, se mantiene en la diagonal de la casilla e4, donde se producirá la proyectada ruptura.

8 ... b5 (D)



En principio, para permitir el acceso del alfil c8 a b7, pero también pensando en un posible avance de peones en el flanco de dama.

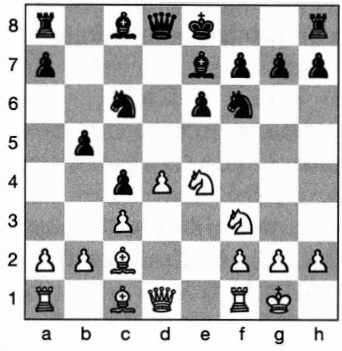
9 e4! ...

¡La jugada clave en esta apertura! Este avance abre líneas para el ataque a las piezas encerradas de las blancas.

9 ... dxe4

Las negras no disponen de opciones atractivas, pero no pueden consentir el avance e5 (desplazando al caballo de f6 y restringiendo sustancialmente su libertad de movimientos), que sería una constante amenaza.

10 ♘xe4 (D) **...**



Retomando así, las piezas blancas de la retaguardia expanden su radio de acción.

Las blancas tienen la iniciativa y una posición dominante que les permitirá desplegarla. Si no surgen posibilidades inmediatas de ataque, pueden plantear tranquilamente una mayor presión, mediante ♕e2, ♖e1, ♗f4 (o ♗g5), y ♖ad1, esperando que el juego negro sufra un colapso.

10 ... 0-0

Más útil podría ser diferir el enroque (lo que es contrario a los cánones), ya que las blancas buscan un objetivo de ataque en esa dirección. Así que éste es otro caso en el que el valor de un precepto está condicionado por las circunstancias.

Mejor harían las negras en jugar 10 ... ♕c7, seguido de 11 ... ♗b7 y 12 ... ♖d8.

11 ♕e2 ...

Esta jugada de desarrollo también amenaza con ganar pieza. La idea es seguir con 12 ♘xf6+ ♗xf6 13 ♕e4 y, a causa de la amenaza de mate en el enroque, las blancas ganan el expuesto caballo en el flanco opuesto.

11 ... ♗b7

Las negras protegen su caballo, desarrollando otra pieza.

12 ♘fg5! ...

Amenazando la mortal continuación 13 ♘xf6+ ♗xf6 14 ♗xh7+ ♔h8 15 ♕h5.

¿Por qué un signo de admiración para una sencilla amenaza que tiene tan fácil defensa? ¿Por qué glorificar esta jugada, cuando las negras pueden no sólo salvar el peón, sino también obligar a las blancas a perder tiempo? Las negras, sencillamente avanzan el peón h una casilla, salvan así el peón, y fuerzan a las blancas a retirar su caballo.

La respuesta a estas preguntas es que el propósito de las blancas, con su brillante jugada de caballo, *es obligar a las negras a avanzar uno de los peones que defienden a su rey.*

El secreto de ejecutar con éxito un ataque en el flanco de rey consiste en alterar la falange de peones que circundan al rey enemigo: inducir o forzar el avance de alguno de ellos. El cambio en esa formación de peones inflige a la defensa *una debilidad permanente.*

12 ... h6

"Juegue los peones situados delante de su rey sólo con infinita delicadeza", dice Santasiere. Pero, ay, es ya demasiado tarde: las negras deben alterar su formación de peones.

En caso de 12 ... ♘xe4, después de 13 ♕xe4, la amenaza de mate obliga a jugar 13 ... g6 ¡y también se debilitaría la barrera protectora de peones!

13 ♘xf6+ ...

Eliminando el caballo de f6 que, como ya hemos dicho, es la mejor pieza defensora del enroque.

13 ... ♗xf6

La alternativa 13 ... gxf6 pierde rápidamente. Las blancas podrían ganar también devorando peones, con 14 ♘xe6 fxe6 15 ♕g4+ ♔h8 (15 ... ♔f7 16 ♕g6++) 16 ♕g6 f5 17 ♕xh6+ ♔g8 18 ♕xe6+ y el peón f cae a continuación, o bien con 14 ♘h3 (amenazando 15 ♗xh6) 14 ... ♔g7 15 ♗xh6+ ♔xh6 16 ♕e3+ ♔g7 17 ♕g3+ ♔h8 18 ♕h4+, seguido de 18 ♕h7++.

14 ♕e4 ...

Amenaza mate inmediato.

14 ... g5 (D)

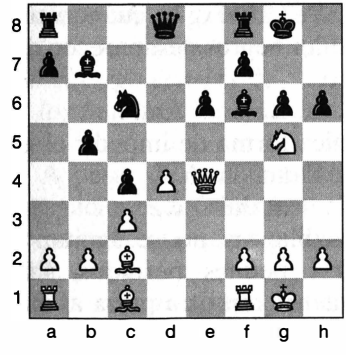
No parece muy tentador dar "aire" al rey con 14 ... ♖e8, ya que después de 15 ♕h7+ ♔f8 16 ♘e4, el ataque blanco resulta peligroso. Sin embargo, era preferible a la textual pues, aunque impide que la dama blanca penetre cerca del rey, altera sustancialmente la configuración de peones. Este cambio en la formación

de peones dejará a las negras con una debilidad *crónica*, que no puede sino resultar fatal.

Todo esto es estimulante para las blancas, pero ¿cómo deben proseguir? ¿Cómo podrán explotar las debilidades de la posición contraria? Y, antes que nada, ¿qué deben hacer con su caballo atacado? ¿Quizá están obligadas a una vergonzosa retirada?

Antes de regresar con el caballo a f3, mecánicamente o sin pensar, las blancas deben examinar con calma la situación. La oportunidad de asestar un golpe definitivo puede que exista en este mismo instante, mientras que una "jugada evidente" podría concederle a las negras un respiro para reorganizar sus defensas.

Ésta es la posición y he aquí cómo razona el jugador con blancas acerca de sus posibilidades de ataque:



El punto clave debe ser el peón g de las negras que protege a su rey de la invasión. Si algo le sucediera a ese peón (si fuese capturado), la defensa se desmoronaría, y no podría conquistar la fortaleza. ¿De qué forma podría eliminar el peón?

El peón de g6 está protegido por el peón f. Supongamos que elimino éste, sacrificando mi caballo. Después de 15 ♘xf7 ♔xf7 (o 15 ... ♖xf7) 16 ♕xg6+, tendría dos peones por el caballo, con un tercero (el peón h) a punto de caer. El material estaría aproximadamente igualado, pero su posición quedaría destrozada y la victoria no debe ser difícil.

Éste podría ser el plan general, pero antes de ponerlo en práctica, las blancas analizan la combinación, para comprobar que no hay fallos, y descubren lo siguiente: 15 ♘xf7 ♖xf7 (incorporando la torre a la defensa) 16 ♕xg6+ ♖g7 17 ♕xh6 ♘xd4!, y ahora atacan las negras, que amenazan mate en dos con 18 ... ♘e2+ 19 ♔h1 ♗xg2++, así como también 18 ... ♖xg2+, seguido de un jaque descubierto letal.

Está claro que esta línea de juego es peligrosa. ¿Hay otra forma de romper las defensas enemigas, sin permitir que entre en juego la torre negra? ¿Puedo eliminar el peón f sin que intervenga la molesta torre? Es importante que ese peón desaparezca, porque apoya los peones g y e. ¡Un momento! *Esta última frase es reveladora.* El peón f, que protege dos peones, está sirviendo a dos amos. ¡Obviamente, está sobrecargado! ¡Voy a ahorrarle penas,

desplazándolo de su vital posición! En consecuencia,

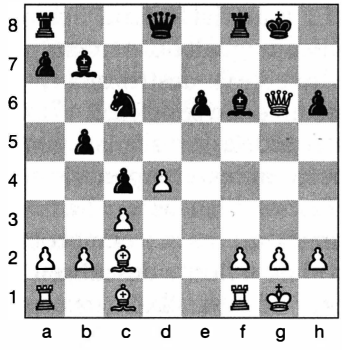
15 ♘xe6! ...

El caballo captura un peón, atacando dama y torre.

15 ... fxe6

Las negras deben aceptar el sacrificio, o perderán material (torre y peón) por el caballo.

16 ♕xg6+ (D) **...**



Más fuerte que tomar el peón e, en cuyo caso las negras tienen cuatro formas de responder al jaque. Las negras podrían perder después de cualquiera de esas respuestas, pero es más práctico atacar al enemigo con golpes que le dejan menos opciones.

16 ... ♗g7

Única, ya que a 16 ... ♔h8 seguiría mate.

17 ♕h7+ ...

Las blancas disponen de otras continuaciones atractivas, como 17 ♗xh6 o 17 ♕xe6+, pero la textual obliga al rey a salir a espacio abierto, donde será objeto de ataque por parte de otras piezas blancas.

17 ... ♔f7

Única.

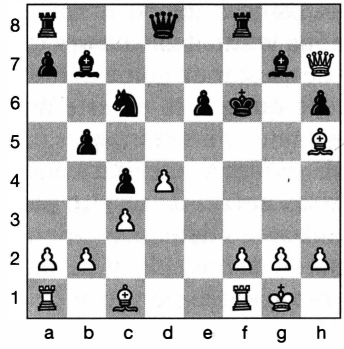
18 ♗g6+ ...

Más fuerte que 18 ♗xh6, a lo que las negras respondería 18 ... ♕f6, seguido de 19 ... ♖h8. La textual mantiene la presión.

18 ... ♔f6

No, desde luego, 18 ... ♔e7, pues entregaría a las blancas los dos alfiles, tras 19 ♕xg7+.

19 ♗h5 (D) **...**



Las blancas amenazan 20 ♕g6+ ♔e7 21 ♕xg7+, cuando ambos alfiles negros desaparecen del tablero.

19 ... ♘e7

Única forma de impedir el jaque de dama en g6.

20 ♗xh6 ...

Las blancas no se limitan a capturar peones perdidos, sino que incorporan otra pieza al ataque. El peón que se añade a la colección es cuestión accesoria en el esquema general del plan.

20 ... ♖g8

Para parar la amenaza 21 ♕xg7+ ♔f5 22 ♕e5++.

♗ 20 ... ♗xh6, las blancas pensaban seguir con 21 ♕xh6+ ♔f5 22 ♖ae1, cuando las amenazas de mate de la torre o del peón g resultarían decisivas.

21 h4 ...

La nueva amenaza es 2 ♗g5++.

21 ... ♗xh6

Pierde en el acto, pero las negras no disponían ya de defensa: si 21 ... e5, entonces 22 ♗xg7+ ♖xg7 23 dxe5+, y el rey debe abandonar su torre.

22 ♕f7++ 1-0

Partida nº 4
Blackburne – Blanchard
Londres, 1891
Gambito de Rey Rehusado

1 e4 ...

El sistema de valores era estable en los tiempos en que se disputó esta partida:

Los cuentos comienzan así: "Érase una vez..."

...en que los jugadores de tictac marcaban una cruz en una casilla central,

los maestros de damas iniciaban el juego con 11-15,

los maestros de ajedrez abrían 1 e4.

A pesar de las numerosas investigaciones teóricas, estos principios siguen siendo válidos.

1 ... e5

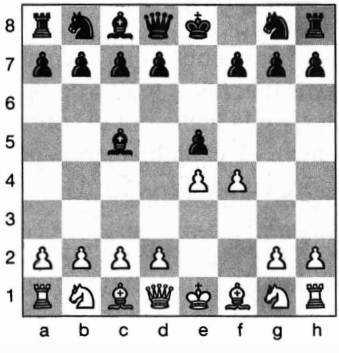
Las negras abren líneas para dos de sus piezas, restableciendo el equilibrio en el centro.

2 f4 ...

El sacrificio de un peón, para inducir al contrario a renunciar a su cuota central.

Aceptar el regalo permite a las blancas seguir con 3 ♘f3 y 4 d4, con lo que dominarían el centro con sus peones. Además, la apertura de la columna f le concedería a las blancas la posibilidad de dirigir un ataque sobre el vulnerable punto f7. Un punto sensible, tanto si el rey negro sigue "en casa", como si enroca en su flanco.

2 ... ♗c5 (D)



Probablemente, la forma más segura de rehusar el gambito, por estas razones:

1) El alfil se sitúa en el centro y domina una excelente diagonal.

2) El alfil colabora en el control de la casilla d4, impidiendo que las blancas realicen el avance d2-d4.

3) La presencia del alfil en c5, supervisando el punto g1, impide por el momento que las blancas enroquen corto.

3 ♘c3 ...

Las blancas descartan 3 fxe5, debido a la réplica 3 ... ♕h4+ (que resultaría traumática) 4 g3 (todavía peor es 4 ♔e2 ♕xe4++) 4 ... ♕xe4+, y las negras ganarían una torre.

La jugada blanca no es tan enérgica como 3 ♘f3, pero al jugar 3 ♘c3 Blackburne pretende provocar a su oponente a seguir con 3 ... ♗xg1 4 ♖xg1 ♕h4+ 5 g3 ♕xh2, cuando 6 ♖g2, seguido de 7 fxe5, le daría excelente juego a las blancas.

3 ... ♘c6

Una sencilla respuesta a la dudosa invitación.

Las negras continúan incorporando sus fuerzas al teatro de operaciones. En la lucha por el control del centro, el caballo ejerce presión sobre las casillas e5 y d4.

4 ♘f3 ...

¿Se les escapó a las blancas la posibilidad de ganar material con 4 fxe5 ♘xe5 5 d4? No, ya que a 4 fxe5 las negras responderían con 4 ... d6, ofreciendo las negras un peón a cambio de un desarrollo libre y fluido.

La textual elimina la posibilidad del molesto jaque de dama en h4, renovando la amenaza sobre el peón de e5.

4 ... exf4 (D)

Una pobre jugada por, al menos, cuatro razones:

1) Al mover un peón, en lugar de una pieza, las negras pierden pie en el objetivo principal de la apertura: ¡el desarrollo de las piezas! ¡Saque sus piezas de la última fila para que cumplan con su tarea!

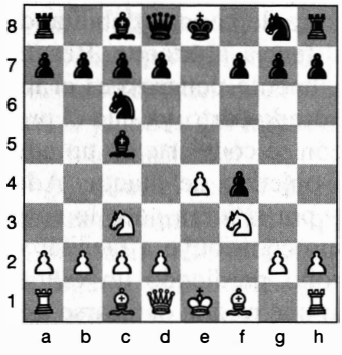
2) Renuncian a la lucha por el centro y a los privilegios que se derivan de su control.

3) Pierden tiempo en capturar un peón, que no podrán conservar.

4) Permiten a las blancas apoderarse del centro en su jugada siguiente, que además ganará tiempo, al quedar atacado el alfil de c5.

Tarrasch consideraba una jugada como la que acaban de realizar las negras aún peor que el error grosero que supone dejar una pieza *en prise* (atacada, indefensa).

En lugar de la textual, las negras hubieran hecho mejor en jugar 4 ... d6, que mantiene la tensión y permite que el alfil de c8 vea la luz del día.



5 d4! ...

¡Naturalmente! ¡Ningún jugador debería pensar más de medio segundo en ver la fuerza de este avance de peón! Un peón que controla buena parte del centro (ocupa d4 y ataca dos importantes casillas), que expulsa al alfil de su fuerte posición, y que abre la diagonal que lleva a su alfil de c1 hasta el peón negro de f4.

5 ... ♗b4

Una estrategia más correcta sería retirar el alfil a e7, desde donde sería una valiosa pieza defensora.

6 ♗xf4 ...

Las blancas ganan un tiempo con esta captura, ya que recuperan el peón perdido y, a la vez, desarrollan una pieza.

6 ... d5

Las negras atacan el peón e blanco, luchando por el centro. Al mismo tiempo, las negras abren líneas para sus piezas del flanco de dama.

7 e5 ...

Todas las jugadas de peón tienen aspectos positivos y negativos. Tarrasch solía decir: "Cada jugada de peón hace que la posición se debilite."

Un inconveniente para las blancas en el avance de su peón e consiste en que el peón priva a sus piezas de una útil casilla. El caballo, en particular, tiene un gran campo de operaciones cuando está situado en e5.

Como compensación, el peón ejerce un efecto restrictivo sobre toda la posición de las negras, especialmente sobre el caballo de rey, que no puede desarrollarse por su casilla natural, f6.

7 ... ♗xc3+

Las negras se dejan tentar por la perspectiva de dejar a Blackburne con peones doblados, pero ¿para qué capturar una pieza clavada, que no puede crear el menor peligro? ¿Por qué aliviar la presión?

Una idea más recomendable era incorporar fuerzas de reserva, comenzando por 7 ... ♗f5.

8 bxc3 ...

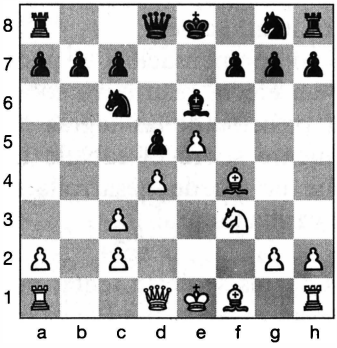
A cambio del hándicap que representan los peones doblados (en este caso, mínimo, ya que con el avance c4, se desdoblarían), las blancas disfrutan de la ventaja del par de alfiles y de la columna abierta b, en la que puede ser muy útil la torre.

8 ... ♗e6 (D)

Una jugada superficial, ya que el alfil podría resultar más eficaz en f5, desde donde neutralizaría la previsible entrada en juego del alfil blanco por d3, con idea de cambiarlo.

Desarrollar las piezas a las casillas en que resulten más efectivas asegura una ventaja: impedir que el oponente, al hacer lo propio, pueda incrementar el juego de sus piezas.

Es importante luchar por el control de las casillas vitales.



9 ♗d3 ...

Un magnífico desarrollo: el alfil juega en dos direcciones, listo para desplazarse a cualquier zona del tablero.

9 ... h6

Aparentemente, para impedir 10 ♘g5 o 10 ♗g5.

Las blancas, que sólo están interesadas en completar su desarrollo, no tienen, sin embargo, la menor intención de realizar ninguna de estas jugadas.

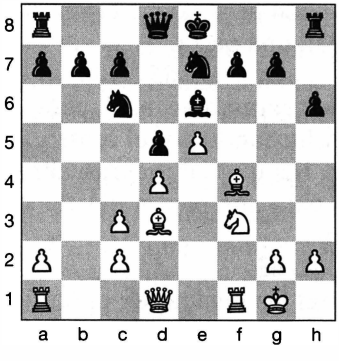
La jugada ... h6 de las negras (o h3 de las blancas) sólo debería efectuarse si el peón h es el punto de partida de un ataque de peones, es decir, si apoya el avance del peón g. En su aspecto defensivo, tiene más inconvenientes que ventajas, ya que crea fisuras en la estructura de peones, debilitando su resistencia al ataque. Resulta especialmente peligrosa si el rey ha enrocado corto, ya que el propio peón se convierte en un adecuado objetivo de ataque. Además (y por si fuera poco lo anterior), no contribuye a facilitar el desarrollo, perdiendo un valioso tiempo que podría dedicarse a liberar piezas todavía inactivas.

10 0-0 ...

En un solo movimiento, las blancas ponen su rey a cubierto y ocupan la columna abierta con la torre. Cierto que en la columna se encuentran un caballo y un alfil propios, que interfieren en la influencia de la torre, pero son piezas, no peones, de modo que pueden quitarse rápidamente de enmedio.

10 ... ♘ge7 (D)

No es la casilla más idónea para el caballo, pero ¿de qué otro modo podría incorporarse al juego en esta partida? Por pobre que sea este desarrollo, es preferible a dejar que el caballo permanezca inactivo en su casilla inicial.



11 ♖b1! ...

El maestro realiza esta jugada a la velocidad del rayo, ¡mientras que el jugador del montón ni siquiera la considera!

¿Cuál es el futuro de la torre en esta columna? Cierto que ataca un peón, pero el peón puede protegerse fácilmente. ¿Por qué no intentar un ataque en el flanco de rey, en lugar de esta vana demostración?

La respuesta tiene que ver con lo siguiente: el instinto del maestro (o, quizá, su conocimiento y su experiencia) le dice que debe ocupar las columnas abiertas con sus torres, o con su dama. "Realice las jugadas", le dice, "acordes a los requerimientos de la posición, y será recompensado. Efectúe las jugadas necesarias para conseguir una posición superior. Desarrolle sus piezas de tal forma que disfruten de la máxima movilidad, y trate de controlar la mayor parte del territorio. Dirija sus esfuerzos a debilitar la posición enemiga, restringiendo el movimiento de sus piezas, y reduciendo su capacidad de resistencia, antes de que usted realice la primera jugada de una combinación. Llegado el momento propicio, el ataque se jugará por sí solo. La combinación decisiva se le aparecerá con total transparencia."

11 ... b6

¡También ésta es una jugada que distingue al maestro del aficionado!

¡Qué fácil es avanzar un peón, protegiéndolo así del ataque, y dejando que la torre se estrelle contra un muro! Por evidente que esta defensa pueda parecer, ningún jugador de alto nivel se dejaría tentar por ella. ¿Por qué? Porque evitaría alterar su formación de peones, optando, en cambio, por alternativas como 11 ... ♖b8 u 11 ... ♕c8.

Después de la textual, han quedado debilitadas las casillas blancas del flanco de dama negro, y además, el avance del peón b priva al caballo de c6 de un adecuado soporte, circunstancia que explotarán las blancas en su inminente ataque al rey contrario, *a pesar de que se encuentra en el otro extremo del tablero.*

12 ♕d2 ...

La dama deja la primera fila para permitir que sus dos torres queden conectadas, y para que, así, puedan incrementar la presión sobre una columna abierta doblándose, o bien operar de forma que se complementen la una a la otra.

La total significación de este movimiento de dama puede escapársele a un oponente que realice jugadas plausibles, pero superficiales.

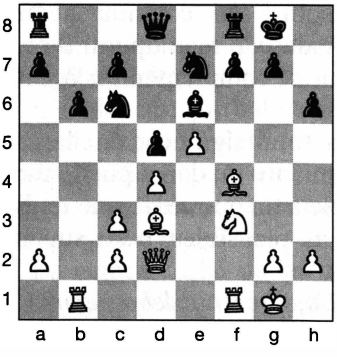
El ajedrez no debe jugarse de forma mecánica, ni siquiera en las posiciones más simples o más tranquilas.

12 ... 0-0 (D)

¡Metiéndose de cabeza en el ojo del huracán!

Antes de realizar una jugada de aspecto tan natural, las negras deberían haberse preguntado "¿cómo puedo explotar la única debilidad blanca: los peones doblados de la columna c?".

Entonces habrían descubierto la posibilidad 12 ... ♘a5, con objeto de instalar el móvil caballo en c4. Desde esa casilla bloquearía los peones doblados, y dificultaría el libre movimiento de las piezas blancas, resultando tan molesto como... Las blancas podrían tomar el caballo, pero en tal caso se quedarían sin la pareja de alfiles y, como consecuencia de ello, ya no tendrían compensación por el hecho de que su estructura de peones es inferior a la de las negras. Además, las negras podrían situar entonces una de sus piezas en la potente casilla d5, donde nunca podría ser desalojada por los peones contrarios.



13 ♗xh6 ...

¡Blackburne debe haber liquidado este peón a la velocidad del rayo!

A costa de un alfil, consigue de inmediato dos peones como compensación material, además de demoler la barricada de peones que protegen al rey negro... ¡Y, como pronto veremos, todavía más!

13 ... gxh6

Las negras deben capturar el alfil, pues de otro modo quedarían con peón menos sin compensación alguna.

14 ♕xh6 ...

Echemos un vistazo a lo conseguido por las blancas, a cambio de la pieza sacrificada:

1) Dos peones, en cuanto a bienes tangibles.

2) Su dama está magníficamente situada, en territorio contrario, amenazando, además, ¡mate en una!

3) Han desmantelado la cobertura de peones del rey negro.

4) Tienen un fuerte ataque en perspectiva, comenzando por 15 ♘g5.

5) Si (después de 15 ♘g5) necesitaran más ayuda, pueden incorporar las reservas, mediante 16 ♖f3, seguido de 17 ♖g3.

14 ... ♘g6 (D)

¿Era ésta la única defensa? Veamos:

1) Si 14 ... ♘f5 (para obstruir la acción del alfil), entonces 15 ♗xf5 ♗xf5 16 ♕xc6, capturando el desprotegido caballo negro en el flanco de dama, una consecuencia del instintivo avance del peón b en la jugada 11.

2) 14 ... ♗xf5 15 ♗xf5 ♘xf5 16 ♕xc6, y de nuevo las blancas han cazado al desafortunado caballo de c6.

3) 14 ... f5 deja al alfil negro en el aire. Las blancas podrían capturarlo, siguiendo el precepto de Tartakower: "¡Capture primero y filosofe luego!"

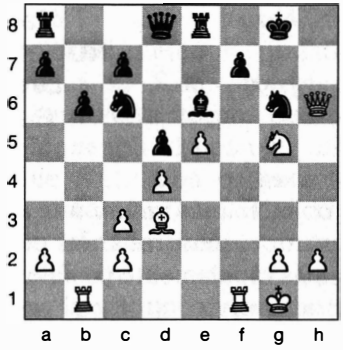
15 ♘g5 ...

Amenazando de nuevo mate en h7. Esto es más expeditivo que la alternativa más brutal 15 ♗xg6 fxg6 16 ♕xg6+, seguido de 17 ♕xe6, que gana material y, eventualmente, debe ganar la partida.

Blackburne sigue aquí la máxima del barón von Heydebrand und der Lasa, muy popular en el siglo XIX: "La más sencilla y más rápida forma de ganar es la mejor."

15 ... ♖e8 (D)

La torre le deja a su rey una casilla de escape.



16 ♖xf7 ...

Las blancas tienen, de nuevo, una agradable elección entre varios métodos ganadores. Otros dos son 16 ♗xg6, y si 16 ... fxg6, entonces 17 ♕h7++; y 16 ♘h7, seguido de 17 ♘f6+, con rápido mate.

La jugada de la partida atenaza al rey, renovando la amenaza de mate en el acto.

16 ... ♗xf7

Forzado, si las negras quieren evitar tener que rendirse.

17 ♕h7+ ...

Empujando al rey negro a una casilla fatal.

17 ... ♔f8

Única.

18 ♕xf7++ 1-0

El peligro de jugar un ajedrez aceptable, pero rutinario, queda perfectamente ilustrado en esta partida. Blackburne, que jugaba esta partida junto con otras siete simultáneas, a la ciega, impuso orden y método para conseguir la victoria. Algo que se reveló claramente superior al planteo, jugada por jugada, de su oponente.

Partida nº 5

Ruger – Gebhard

Dresde 1915

Giuoco Piano

1 e4 ...

El objetivo más importante de la apertura es desarrollar las piezas lo más rápidamente posible, a fin de ocupar y controlar el centro.

Con su primera jugada, las blancas sitúan un peón en el centro y, como primer paso para poner en juego las piezas de la primera fila, abren paso a la dama y un alfil.

1 ... e5

Las negras igualan la presión sobre el centro y liberan dos piezas para la acción. Deben contentarse con esto, ya que no pueden esperar, en esta primera fase de la partida, arrebatar por fuerza la iniciativa a las blancas.

2 ♘f3 ...

Es una buena estrategia realizar jugadas de desarrollo que ataquen algo, porque eso limita la posibilidad de elección del oponente. Contra la pasiva 2 ♘c3, que desarrolla pieza pero no ataca nada, las negras pueden elegir entre varias buenas jugadas, como 2 ... ♘f6, 2 ... ♘c6 y 2 ... ♗c5. Por la misma razón, si las blancas hubiesen jugado la tranquila 2 ♗c4, le permitirían a las negras disponer de tres buenas opciones: 2 ... ♘f6, 2 ... ♗c5 y 2 ... c6 (esta última, con idea de realizar el avance ...d5).

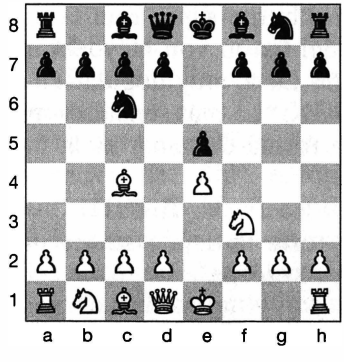
2 ... ♘c6

Las negras salvan su peón e y desarrollan pieza. El caballo entra en juego de forma eficiente: su acción se dirige hacia el centro. Protege su peón e5 y ataca d4.

3 ♗c4 (D)**...**

El alfil sale, ocupando un puesto desde el que domina una importante diagonal, que lleva hasta el rey negro. Ataca, además, un peón que es particularmente vulnerable, ya que sólo está defendido por el rey.

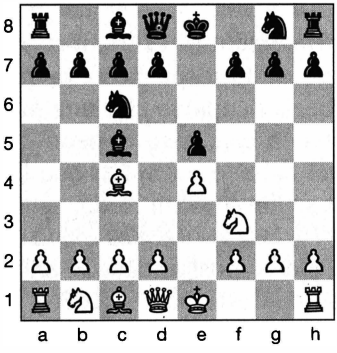
Esto no significa que las blancas puedan capturar ese peón dentro de pocas jugadas, sino que *la amenaza se mantiene siempre latente.* Muchas brillantes partidas cortas deben su existencia a capturas similares, en las que el alfil se sacrifica simplemente para extraer el rey a espacio abierto, donde las demás piezas blancas se ocuparán de asediarlo.



3 ... ♗c5 (D)

Las negras responden con una jugada simétrica, situando su alfil de rey en la casilla más adecuada.

En la apertura, el mejor emplazamiento para un alfil, en el aspecto ofensivo, es cuando controla una diagonal que pasa por el centro, o cuando clava a un caballo hostil, inmovilizándolo. En el aspecto defensivo, una buena casilla es e7, desde donde irradia fuerza en varias direcciones, haciendo difícil la invasión de cualquier pieza enemiga.



4 c3 ...

Apoyando el avance del peón d, con vistas a controlar el centro. Las blancas difieren el enroque, ya que su rey no está en peligro.

4 ... ♘f6

Una fuerte réplica a la amenaza: las negras desarrollan pieza y atacan un peón.

5 d4 ...

Las blancas, a su vez, responden atacando pieza.

5 ... exd4

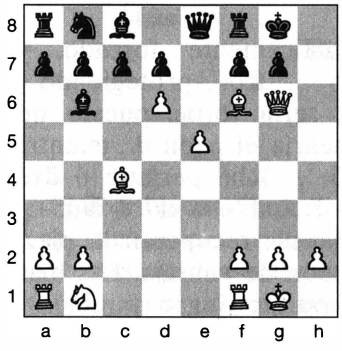
Prácticamente forzado, ya que 5 ... ♗d6, protegiendo el peón, sería torpe, puesto que bloquearía el peón d., mientras que 5 ... ♗b6 permite 6 dxe5 ♘xe4 7 ♗xf7+ ♔xf7 8 ♕d5+, y las blancas recuperan la pieza, con peón de ventaja. Las blancas podrían jugar también 7 ♕d5 (en lugar de 7 ♗xf7+), atacando el caballo y amenazando mate en f7.

6 cxd4 ...

La formación de peones blancos parece impresionante, pero ¿puede mantenerse ese centro?

6 ... ♗b4+

Muy superior a la tímida 6 ... ♗b6, después de la cual las negras serían arrolladas, más o menos de esta forma: 7 d5 ♘b8 8 e5 ♘g8 (ambos caballos han regresado "a casa" con más pena que gloria) 9 0-0 ♘e7 10 d6 ♘g6 11 ♘g5 0-0 (el rey negro está protegido por tres peones y el caballo; en cuatro jugadas desaparecerán el caballo y uno de los peones, mientras que los dos restantes quedarán clavados y resultarán inútiles) 12 ♕h5 (amenazando 13 ♕xh7++) 12 ... h6 13 ♕xg6 (amenazando, de nuevo, mate: la dama blanca es, por supuesto, tabú) 13 ... hxg5 14 ♗xg5 ♕e8 15 ♗f6 (D), y las blancas, explotando dos clavadas, fuerzan el mate en dos. El diagrama muestra la posición final de esta línea:



Después de la jugada textual, las blancas deben atender al jaque y, si es posible, salvar el peón atacado.

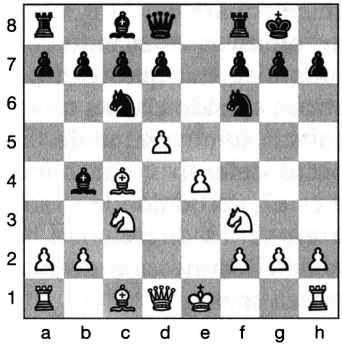
7 ♘c3 ...

Las blancas prefieren esta respuesta, que implica el sacrificio de un peón, a 7 ♗d2 ♗xd2+ 8 ♘bxd2, con lo que el peón quedaría protegido.

7 ... 0-0

"El ajedrez no es un juego para almas cándidas", escribió Steinitz en una carta a Bachmann. El enroque rápido *normalmente* es una estrategia consistente. Pero en este caso es inapropiado, ya que el centro blanco es formidable, y debe ser destruido. Las negras deben jugar 7 ... ♘xe4, aceptando la oferta del peón, y buscar sus posibilidades de supervivencia contra cualquier ataque que puedan lanzar las blancas. Esa opción no puede ser peor que el enroque pasivo, que permite al enemigo expulsar a los dos caballos de sus puestos ideales. A Pillsbury se debe el siguiente consejo, que él adoptó como lema propio: "Enroque porque quiere o porque debe, pero no porque puede."

8 d5 (D) **...**



Normalmente, este tipo de avance resulta sospechoso, ya que d5 debería ocuparse con una pieza, pero en este caso el peón expulsa al caballo e impide que las negras se liberen con ... d5.

8 ... ♘e7

La mejor posibilidad. El salto a a5 se contesta con 9 ♗d3, y el caballo queda extraviado en el borde del tablero.

9 e5 ...

¡Ahora un ataque al otro caballo!

9 ... ♘e4

La retirada a e8 no parece atractiva, de modo que las negras buscan el cambio de caballos.

10 ♕c2 ...

Protege el propio caballo (dos veces atacado) y ataca el enemigo.

10 ... ♘xc3

Prácticamente forzado, ya que proteger el caballo con 10 ... f5

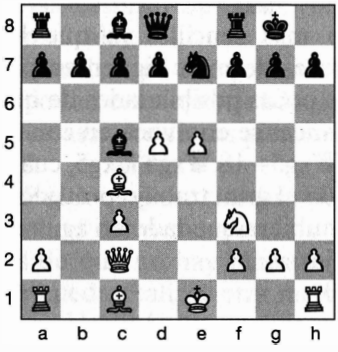
permitiría 11 d6+, y el otro caballo cae.

11 bxc3 ...

Esto gana un tiempo, porque el alfil negro debe retirarse, multiplicándose las ventajas de las blancas. Ahora gozan de la columna b abierta para su torre y una nueva diagonal para su alfil de casillas negras.

11 ... ♗c5 (D)

Naturalmente, esta retirada ofrece mejores perspectivas que en a5, la otra casilla disponible.



La comparación entre ambas posiciones revela que la de las blancas es claramente superior. Tienen más piezas en juego, y éstas más movilidad que las negras. También tienen mayor facilidad para incorporar nuevas piezas a la lucha.

La receta recomendada ahora es ocupar a las negras con amenazas, a fin de que no dispongan de tiempo para organizar una resistencia efectiva.

12 ♘g5! ...

A primera vista, para asustar a las negras con la amenaza de mate, pero el verdadero propósito es inducirlas a realizar un avance debilitador en la barrera de peones del enroque.

Si cualquiera de los peones avanza, ¡las negras estarían perdidas! Por ejemplo: 12 ... f5 13 d6+ gana pieza, o bien, si 12 ... g6, entonces 13 ♘e4 fuerza 13 ... ♗b6, cuando 14 ♗h6 desvía la torre a e8 y 15 ♘f6+ gana calidad.

12 ... ♘g6 (D)

¡La única defensa! Los peones del enroque permanecen intactos, pero las negras se han visto obligadas a situar sus piezas donde las blancas querían. En tales circunstancias, las posibilidades de las negras de ofrecer una resistencia eficaz no son muy brillantes.

Las blancas deben evitar repetir el error de enrocar rutinariamente, ya que un juego tan tranquilo daría tiempo a las negras para jugar 13 ... d6 o 13 ... h6, rechazando el caballo. Las blancas

no deben conceder a su oponente ni un momento de respiro. ¡Deben atacar, atacar y atacar!

13 h4 ...

Amenazando con seguir avanzando a h5, desalojando el caballo, lo que llevaría al mate de dama.

13 ... h6

¿Qué otra cosa puede hacerse? Las negras tratan de evitar el incordio del caballo. No pueden hacerlo con 13 ... f6, ya que seguiría 14 d6+ ♔h8 15 ♘f7+, ganando calidad.

14 d6! ...

¡Una fuerte jugada! El alfil negro queda cortado de la defensa, mientras que se abre la diagonal para el alfil blanco. Las blancas amenazan ahora 15 ♕xg6, ya que el peón clavado de f7 no puede capturar la dama.

14 ... hxg5

Las negras pueden tomar todo el material que quieran...

15 hxg5! ...

El caballo no se escapará, porque el castigo sería tremendo: 16 ♕h7++. Entretanto, la torre dispone de una maravillosa columna abierta, y la dama blanca sigue amenazando capturar el caballo.

15 ... ♖e8

¡El rey necesita más espacio!

16 ♕xg6 ...

Recuperando la pieza sin aflojar la presión. Las blancas amenazan un mate en una y dos mates en dos.

16 ... ♖xe5+

Las negras se consuelan con igualar el material, dando un jaque a la desesperada, antes de admitir la derrota.

17 ♔f1 ...

Lo más sencillo, ya que las amenazas de mate siguen en pie. Había pocas posibilidades de que las blancas se equivocasen con 17 ♔d2 ♕xg5+ 18 ♕xg5 ♖xg5, cuando todo el gran trabajo precedente se hubiera quedado en agua de borrajas.

1-0

Las negras pueden evitar el mate en una con 17 ... ♕e8 (¡amenazando, de paso, mate!), pero sólo para caer así: 18 ♕h7+ ♔f8 19 ♕h8++.

Partida nº 6
Zeissl – Walthoffen
Viena, 1899
Ruy López

1 e4 ...

"Desarrolle siempre", dice Franklin K. Young, "de forma tal que el derecho oblicuo puede ser rápidamente establecido, en caso de que el objetivo plano se mantenga abierto o quede localizado de forma permanente en el centro o en el flanco de rey, o que el gancho alineado pueda rápida-

mente establecerse si el plano objetivo queda localizado de modo permanente de forma distinta que en el extremo del frente estratégico."

Si esto es un tanto oscuro (y no tengo motivos para creer que no lo es) la conclusión a la que llega se pone de manifiesto en prosa cristalina del mismo autor: "La mejor jugada inicial para las blancas es 1 e4".

1 ... e5

La mejor posibilidad para las negras de luchar por la ocupación de las casillas más importantes: las centrales.

Con 1 ... e5 comparten el dominio del centro, abriendo de paso líneas a dos de sus piezas.

2 ♘f3 ...

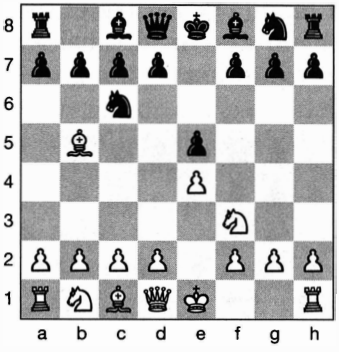
Puede realizar esta jugada con absoluta convicción, en la seguridad de que no hay maestro vivo que pueda realizar otra mejor en esta posición.

- El caballo se desarrolla en una jugada, situándose en la casilla más adecuada en la apertura.
- Ejerce presión sobre dos de las cuatro casillas vitales del área central.
- Se desplaza hacia el centro del tablero, donde adquiere la máxima movilidad.
- Ayuda a despejar el flanco de rey, facilitando un rápido enroque en ese flanco.
- Queda situado en una posición ideal para la defensa del rey, una vez que éste se haya enrocado.
- Entra en juego ganando tiempo, puesto que ataca el peón enemigo.
- En resumen: ¡se trata de una jugada muy buena!

2 ... ♘c6

Una respuesta adecuada: las negras desarrollan pieza, protegiendo al mismo tiempo su peón.

3 ♗b5 (D)...



Probablemente, la jugada más fuerte del tablero. El alfil le pide explicaciones al defensor del peón e5. No es que plantee una amenaza inmediata de ganar el peón, ya que después de 4 ♗xc6 dxc6 5 ♘xe5, seguiría 5 ... ♕d4, recuperando el peón. Pero sí plantea presión sobre el caballo, y esta presión se intensificará cuando las negras, antes o después, avancen su peón d, porque en tal caso el caballo quedará clavado.

3 ... f5

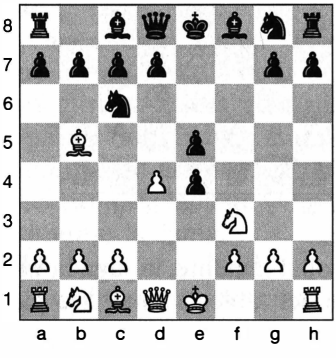
Un agresivo intento por hacerse con la iniciativa. La idea es inducir a las blancas a que abandonen el centro con la captura del peón f.

4 d4 ...

Al jugador agresivo le gusta contraatacar sobre el peón e. Otra línea dinámica es 4 ♘c3, buscando el juego de piezas, mientras que un jugador más conservador se contentaría con 4 d3, apoyando el peón e, de forma que, en caso de cambio en e4, seguiría manteniendo un peón en el centro.

4 ... fxe4 (D)

La captura de las negras tiene por objeto desviar al caballo de su fuerte posición.



5 ♘xe5 ...

A primera vista, parece muy fuerte. Las blancas recuperan el peón e impiden 5 ... d6 o 5 ... d5. Porque a cualquiera de estas jugadas seguiría 6 ♘xc6 bxc6 7 ♗xc6+, ganando calidad.

Al mismo tiempo, las blancas plantean una fuerte amenaza: 6 ♗xc6 dxc6 7 ♕h5+ ♔e7 8 ♕f7+ ♔d6 9 ♘c4++.

Todo esto es muy tentador, ya que la posibilidad de dar mate tan pronto resulta atractiva para el jugador joven, pero hay que contener tales ambiciones. Los ataques prematuros de mate normalmente son rechazados, traduciéndose en pérdidas de tiempo o de material del agresor.

Una continuación más segura era 5 ♗xc6 dxc6 6 ♘xe5.

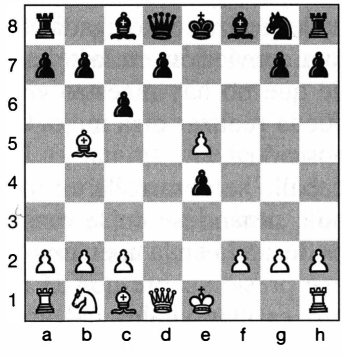
5 ... ♘xe5

Las negras eliminan la mejor pieza defensora del flanco de rey blanco, poniendo punto final a las intenciones combinativas que pudieran albergar las blancas.

6 dxe5 ...

Las blancas no han sacado nada en limpio con su superdinámica jugada 4 d4. El desarrollo sencillo y natural del caballo de b1, con 4 ♘c3, hubiera sido preferible.

6 ... c6! (D)



¿Una jugada de peón cuando hay piezas por desarrollar? Sí, siempre que la jugada esté justificada por las circunstancias concretas de la posición. En este caso, las negras tienen buenas razones para realizar el avance:

1) Tienen que expulsar el alfil, para poder avanzar su peón d

(pues, de otro modo, el rey quedaría en jaque).

2) El tiempo que se pierde en avanzar el peón está compensado por el hecho de que el alfil también debe perder un tiempo en retirarse.

3) Abre una buena diagonal para la dama.

4) El ataque al alfil permite ganar un peón, y "por un peón bien vale la pena algún problema", según Steinitz.

7 ♗c4 ...

Normalmente, ésta es una buena posición para el alfil, pero aquí e2 era más coherente con los requerimientos de la posición. Las blancas han perdido los servicios de su caballo de rey, de modo que el alfil puede ser necesario en la defensa del flanco de rey.

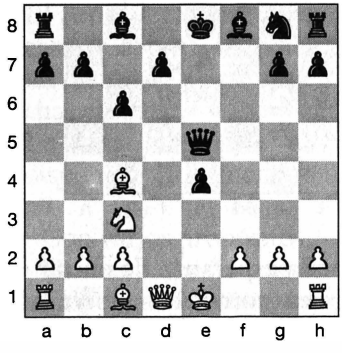
7 ... ♕a5+

Ataque doble al rey y al peón de e5.

8 ♘c3 ...

La mejor forma de responder al jaque. Las blancas sitúan su caballo de b1 en la casilla más idónea.

8 ... ♕xe5 (D)



Las negras han ganado un peón, que es un buen comienzo para ganar la partida. Su objetivo ahora es organizar un ataque en dirección del desasistido flanco de rey de las blancas.

9 0-0 ...

Aceptable... ¡pero malo! Más sensato era ocultar las propias intenciones, desarrollando las piezas del flanco de dama, y enrocar luego, quizá largo.

9 ... d5!

¡Naturalmente! Las negras se apoderan por completo del centro, expulsan al alfil enemigo, y propician la entrada en escena del alfil de c8. ¡Todo eso en una sola jugada!

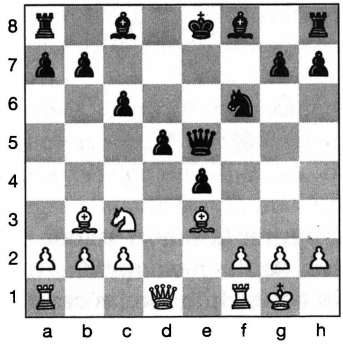
10 ♗b3 ...

También aquí era preferible 10 ♗e2, situando el alfil de forma tal que vigila dos importantes diagonales.

10 ... ♘f6

Organizando un ataque en el flanco de rey ¡por el simple procedimiento de desarrollar piezas!

11 ♗e3 (D) **...**



En parte para impedir 11 ... ♗c5, en parte para desalojar a la centralizada dama enemiga, con 12 ♗d4 o 12 ♕d4.

11 ... ♗d6!

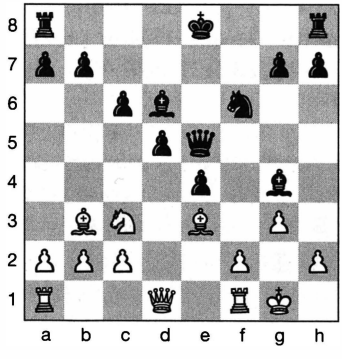
Esta excelente jugada es más profunda que la simple amenaza de mate combinada con el desarrollo de una pieza. Su verdadero objetivo es crear *una debilidad irreversible* en el enroque blanco, forzando el avance de uno de los peones.

12 g3 ...

La única defensa posible. Si 12 f4, entonces 12 ... exf3 13 ♕xf3 ♕xh2+ 14 ♔f2 ♗g4, y las negras ganan.

Después de la textual, las negras inician un ataque a base de piezas, antes que tratar de romper la posición contraria con el asalto de peón 12 ... h5, seguido de ... h4.

12 ... ♗g4! (D)



Las negras basan su ataque en el tema de la *penetración*. Las blancas han debilitado las casillas f3 y h3 con 12 g3, y ahora esas casillas no están protegidas por ningún peón. Es decir, son *agujeros*, según las denominó Steinitz. Las piezas enemigas pueden situarse y consolidarse en tales casillas, ya que *ningún peón puede expulsarlas.*

El alfil ataca a la dama, con objeto de instalarse en f3 sin pérdida de tiempo.

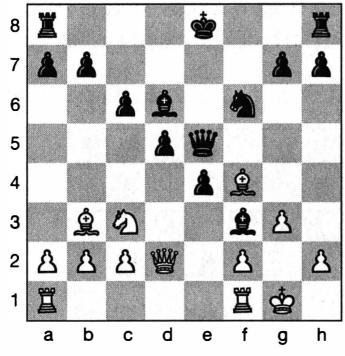
13 ♕d2 ...

Tan buena como la mejor. Si las blancas interponen el caballo en e2, seguiría 13 ... ♕h5, atacando una vez más el caballo, lo que forzaría la respuesta 14 ♖e1, y entonces seguiría 14 ... ♕h3, instalando la dama en un agujero. La siguiente jugada de las negras sería 15 ... ♗f3, ocupando el otro agujero del enroque, para amenazar mate en el acto en g2.

13 ... ♗f3

El segundo paso en el proceso de penetración.

14 ♗f4 (D) **...**



Con la esperanza de entrar en una línea como 14 ... ♕e7 15 ♗xd6 ♕xd6 16 ♕f4, cuando un

cambio o dos de piezas podría aliviar la situación de las blancas.

Después de la última jugada blanca, sin embargo, las negras tienen mate forzado en pocas jugadas.

14 ... ♕f5!

Abandona el alfil, pero a las negras sólo les interesa llegar con su dama a h3, para ejercer un control letal de las casillas blancas.

15 ♘d1 ...

La única defensa posible. El caballo pretende situarse en e3 para proteger la casilla de g2, donde amenazarán mate las negras.

15 ... ♕h3

Amenazando mate instantáneo.

16 ♘e3 ...

Defendiendo la casilla crítica.

16 ... ♘g4

La nueva amenaza de mate es sobre la casilla h2. Obsérvese la hábil explotación de las debilitadas casillas blancas en el flanco de rey, por donde se han infiltrado las piezas negras.

17 ♖fc1 ...

¡Aire para el rey!

17 ... ♕xh2+

Es mate a la siguiente.

0-1

Partida nº 7
Spielmann – Wahle
Viena, 1926
Defensa Francesa

1 e4 ...

Esta jugada cumple varios objetivos:

- Las blancas sitúan un peón en el centro del tablero.
- El peón ejerce presión sobre las casillas d5 y f5, impidiendo que las piezas negras se sitúen en dichas casillas.
- La dama blanca y el alfil de f1 disponen ya de líneas de juego.

1 ... e6

Con varios propósitos, a saber:

Uno es impedir que las blancas impongan el juego de apertura. Después de la respuesta convencional, 1 ... e5, las blancas pueden jugar la Ruy López, el Giuoco Piano, la Escocesa, la Viena o cualquier peligroso gambito.

Otro es que la posición restringida de las negras puede tentar a las blancas a emprender algún desastroso ataque prematuro.

Por último, el peón de e6 apoya el avance 2 ... d5, atacando el peón blanco de e4, con lo que las negras luchan por la iniciativa.

No hay que subestimar la Defensa Francesa, porque contiene gran cantidad de energía dinámica tras una modesta apariencia.

2 d4 ...

Si vale la pena situar un peón en el centro, situar dos debe ser el doble de beneficioso...

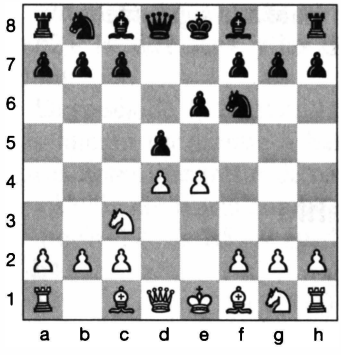
2 ... d5

Las negras amplían el radio de acción de su dama, a la vez que atacan el peón de e4.

3 ♘c3 ...

Una respuesta excelente, ya que el caballo se desarrolla a su casilla natural, protege el peón de e4 y ataca también el punto d5.

3 ... ♘f6 (D)



A su vez, las negras desarrollan su caballo a la posición más fuerte, ganando tiempo, puesto que se renueva el ataque sobre el peón de e4.

4 exd5 ...

Muchos jugadores prefieren mantener la tensión, con 4 ♗g5 (que desarrolla pieza e inutiliza momentáneamente una de las piezas enemigas), antes que cambiar peones.

Spielmann, a quien le gustan las posiciones abiertas, cambia un par de peones a fin de concederle mayor espacio a sus piezas para que puedan actuar con más libertad.

¿Qué jugada es mejor? ¿Cuál debería jugar usted? La respuesta es: juegue la que más le guste, la que mejor convenga a su estilo y a su temperamento. Si es usted un jugador cuidadoso y prudente, que conoce perfectamente el valor de un peón (es decir, que es una dama potencial, y que la pérdida de un peón puede significar la pérdida de la partida), juegue 4 ♗g5 y trate de plantear las aperturas posicionales, como la Ruy López, las aperturas de Peón de Dama, la Réti o la Inglesa. Por otra parte, si prefiere el ajedrez aventurero y emprendedor, y un peón es una barrera que dificulta el ataque de sus piezas, juegue aperturas en las que su imaginación disponga de mayor campo de cultivo, como el Evans, el Danés, el de Rey y otros gambitos.

Las mejores aperturas para jugar son aquellas en las que se sienta más a gusto.

4 ... exd5

Mejor que tomar con el caballo. Las negras mantienen un peón en el centro, liberando una diagonal para el alfil.

5 ♗g5 ...

Las blancas clavan el caballo y amenazan con dislocar el juego rival, con 6 ♗xf6 gxf6 (6 ... ♕xf6 perdería el peón de d5), dejando a las negras con peones doblados.

5 ... ♗e7

La manera más sencilla de anular la clavada del caballo. Mover el alfil una sola casilla puede no parecer una gran jugada, pero cumple con el primer principio de un rápido desarrollo: *¡Saque sus piezas de la última fila!*

6 ♗d3 ...

Este alfil se sitúa en una agresiva diagonal, sobre todo contra el enroque corto enemigo.

6 ... ♘c6 (D)

El desarrollo de este caballo aún es más amenazador, puesto que ataca el peón d blanco.

7 ♘ge2! ...

Tras el habitual desarrollo 7 ♘f3, las negras clavarían el caballo con 7 ... ♗g4, amenazando de nuevo el peón d4. Las blancas podrían salvarlo, por ejemplo jugando 8 ♗e2, pero perderían la iniciativa.

Después de la textual, si las negras clavan el caballo con 7 ... ♗g4, la respuesta blanca 8 f3 expulsaría el alfil, haciéndole perder tiempo en su retirada.

7 ... ♘b4

Para desembarazarse del peligroso alfil enemigo, asegurándose de paso la pequeña ventaja de la pareja de alfiles.

8 ♘g3 ...

Ahora vemos otra razón para el desarrollo del caballo por e2. Las blancas quieren situar una pieza en f5, posición dominante tanto para un caballo como para un alfil. Desde allí la pieza no necesita hacer nada más que mostrarse amenazadora e incordiar al oponente.

8 ... ♘xd3+

Misión cumplida. Las negras tienen una pequeña superioridad técnica, puesto que conservan sus dos alfiles de largo alcance, en comparación con caballo y alfil blancos, pero...

9 ♕xd3 ...

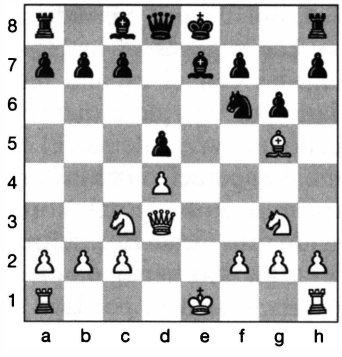
...a costa de una pérdida de tiempo. Las negras han realizado tres jugadas con el caballo para cambiarlo por una pieza que sólo ha jugado una vez. Además, el caballo ha desaparecido del tablero, mientras que en lugar del alfil se ha situado otra pieza. El resultado es que las blancas tienen en juego cuatro piezas activas, por dos de las negras. Por último, las blancas están preparadas para enrocar en cualquier flanco y movilizar rápidamente ambas torres. Si alguno de los bandos tiene ventaja en la posición, es el de las blancas.

9 ... g6 (D)

Este avance de peón impide a las blancas situar su caballo en f5,

pero crea una debilidad orgánica en la posición negra, es decir, *irremediable.* Las casillas f6 y h6 han quedado sin protección de peón alguno y, por tanto, son débiles, *y serán débiles de forma permanente.*

Obsérvese que el peón ha sido inducido, pero no forzado, a avanzar. La simple amenaza de la incursión del caballo ha bastado para convencer a las negras de que debían realizar una jugada preventiva natural. Es el tipo de jugada que nueve de cada diez ajedrecistas realizarían, mecánicamente, en situaciones similares. De ahí lo importante que resulta conocer la forma de explotar sus defectos, ya que una jugada no es verdaderamente débil si no saben explotarse sus flecos.



10 0-0 ...

Nada de violencia, por favor, hasta que no se hayan incorporado las reservas al juego. Blackburne solía decir: "Nunca inicie un ataque hasta que no esté desarrollada su torre de dama."

Las blancas ha puesto a su rey en seguridad y ahora sacarán a la última torre del anonimato.

10 ... c6

Las negras refuerzan su centro, abriendo otro camino a su dama.

11 ♖ae1 ...

Las blancas ocupan la única columna abierta (puesto que las torres deben situarse en columnas abiertas, o en columnas que van a abrirse), clavando el alfil.

Vale la pena observar que una pieza clavada no sólo es inútil, sino que también se encuentra indefensa ante su posible captura. *No protege ninguna otra pieza, puesto que está completamente paralizada.* De esto resulta que no sólo el alfil está inmovilizado y su vida se encuentra en peligro (ya que puede ser atacado una y otra vez), sino que el caballo, que depende de su protección, también se encuentra amenazado. En otras palabras, las negras deben afrontar la pérdida de una pieza con 12 ♗xf6.

11 ... 0-0 (D)

El rey busca inmediato refugio, desclavando así el alfil y preservando el caballo.

La estrategia de Spielmann hasta este momento y la decisiva combinación que sigue hubieran sido del agrado de Lasker, quien dijo en una ocasión: "Al comienzo de la partida, no se dedique a buscar combinaciones; absténgase de realizar jugadas violentas. Busque las pequeñas ventajas, trate de

acumularlas, y sólo después de haber conseguido algunas, puede buscar la combinación. Y en ese momento debe hacerlo con toda la fuerza de su voluntad y de su inteligencia, porque la combinación debe existir, por oculta que pueda estar."

Un simple vistazo pone en evidencia que las blancas han conseguido la requerida superioridad posicional. Si existe una combinación, éste debe ser el momento de ponerla en práctica, antes de que las negras tengan tiempo de organizar su defensa. Las blancas cuentan con cinco piezas activas en juego, por dos de las negras. Ahora que, además, las blancas tienen el control de la columna abierta, todo eso debe ser bastante. ¡La combinación *tiene* que existir!

He aquí la línea de razonamiento de las blancas:

El avance del peón g negro ha privado al caballo de un apoyo sólido. Sigue estando protegido por dos piezas, pero *si el alfil no estuviera donde está*, sólo estaría defendido una vez. De hecho, *si el alfil no estuviera allí*, el caballo estaría clavado y sometido a un ataque constante. *El alfil aparece en ambos razonamientos.* Obviamente, ¡el alfil es el culpable y debe ser eliminado! Y de una vez por todas, antes de que las negras jueguen 12 ... ♗e6.

12 ♖xe7!! ...

"Cuando conocemos las ideas que los inspiran, ¡qué sencillos parecen los sacrificios!", dice Znosko-Borovsky.

12 ... ♕xe7 (D)

Las negras deben retomar, dejando el caballo clavado, lo que lo convierte en un magnífico objetivo de ataque.

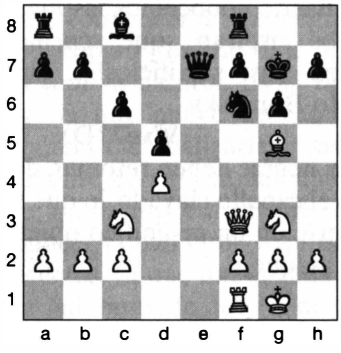
13 ♕f3 ...

Ejerciendo más presión sobre la pieza clavada, y amenazando con tomarla.

13 ... ♔g7 (D)

El rey acude en auxilio de su pieza amenazada. Contra la defensa alternativa, 13 ... ♗f5,

Spielmann tenía reservada esta bonita continuación: 14 ♘xf5 gxf5 15 ♕g3 (amenazando mate en una, con 16 ♗xf6++) 15 ... ♔g7 (o bien 15 ... ♔h8 16 ♕h4 ♔g7 17 ♕h6+ ♔g8 18 ♗xf6, y las blancas ganan) 16 ♗xf6+ ♔xf6 17 ♕h4+ ♔e6 18 ♖e1+ ♔d7 19 ♕xe7+ y todas las piezas negras desaparecen.



14 ♘ce4! ...

Las blancas deben seguir insistiendo sobre el caballo clavado, ¡por muchas jugadas brillantes que haya que encontrar! Una vez más, la amenaza inmediata de las blancas es simple: 15 ♗xf6+, ganando al instante.

14 ... dxe4

Las negras deben tomar el caballo blanco o perder el suyo.

15 ♘xe4 ...

Tres piezas atacan ahora al desvalido caballo. "El ajedrez no es para almas bondadosas", dice un proverbio francés.

Las blancas amenazan 16 ♗xf6+, seguido de 17 ♗xe7.

15 ... ♕e6

♗ 15 ... ♕xe4, las blancas disponen de la agradable elección entre ganar la dama, con 16 ♗xf6+ (eliminando la pieza que protege a la dama), seguido de 17 ♕xe4, y forzar el mate con 16 ♕xf6+ ♔g8 17 ♗h6, seguido de 18 ♕g7++.

En la última línea de juego, observe cómo las blancas logran plantar con firmeza sus piezas en los dos agujeros de la posición negra (f6 y h6), casillas que ya no pueden ser protegidas por un peón, tras el avance del peón g.

Con su última jugada, las negras salvan la dama. Siguen teniendo material de ventaja, pero la partida perdida, ya que las blancas cazarán a su rey a través de la penetración por casillas negras.

16 ♗xf6+ ...

Las blancas recuperan la pieza, limitando las opciones del rey negro a dos jugadas.

16 ... ♔g8

Si 16 ... ♔h6, 17 ♕f4+ y mate a la siguiente.

17 ♕f4 ...

Amenazando con la invasión final de h6, seguido de mate en g7: ¡una marcha triunfal sobre las casillas negras!

1-0

Las negras, incapaces de impedir el mate, se rindieron.

Partida nº 8
Przepiorka – Prokes
Budapest, 1929
Sistema Colle

1 d4 ...

Una razón para la popularidad de las aperturas de peón de dama es que, desde la primera jugada, plantean problemas al defensor. No hay forma alguna de que las negras puedan hacerse con la iniciativa, ni siquiera igualar con rapidez.

A pesar de su inherente naturaleza posicional, el peón de dama ejerce un enorme reclamo sobre los jugadores de ataque y siempre ha sido el arma favorita de espíritus agresivos como Alekhine, Keres, Pillsbury, Bogoljubov, Spielmann y Colle.

1 ... ♘f6

Incorpora una pieza al juego, desde donde ejercerá influencia sobre el centro. Esta jugada de caballo impide que las blancas continúen con 2 e4.

Un maestro juega su caballo a f6 con la misma naturalidad con que respira.

2 ♘f3 ...

El caballo se desarrolla hacia el centro, donde tendrá mayor libertad de acción y la más amplia capacidad para sus actividades.

El caballo posee la peculiar propiedad de poder atacar a cualquier otra pieza (excepto otro caballo), sin quedar atacado a la vez. Este atributo lo convierte en una pieza de fascinante maniobra en el tablero. Las combinaciones que implican el juego de caballos, a menudo parecen componer un ballet.

2 ... e6

Las negras pueden evitar el ataque general del Sistema Colle, jugando 2 ... d5, para responder a 3 e3 con 3 ... ♗f5. Si, a continuación, 4 ♗d3, entonces sigue el cambio de alfiles (4 ... ♗xd3) y las negras eliminan la más peligrosa pieza de ataque de las blancas, en este tipo de apertura.

Con la jugada textual, las negras abren paso a su alfil de f8, sin comprometerse con ningún tipo de defensa específica.

3 e3 ...

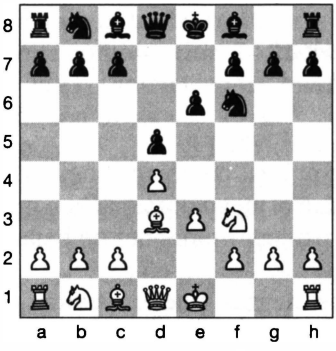
Mostrando la idea central: obviamente, las blancas se preparan para la típica formación Colle, con el alfil en d3 y caballo en d2, para controlar la casilla clave e4, una plataforma de lanzamiento para el ataque de las piezas blancas.

3 ... d5

Las negras sitúan un peón en el centro, pero esta jugada, junto con 2 ... e6, bloquea al alfil de c8.

4 ♗d3 (D) **...**

Las blancas inician la concentración de piezas sobre la casilla e4, esencial en la Colle. Hablando en general, es un buen plan movilizar primero las piezas del flanco de rey, para facilitar el enroque corto.



4 ... c5

Esta jugada casi es indispensable en las aperturas de peón de dama. Es importante no jugar antes ... ♘c6, ya que el peón c negro no debe ser obstruido.

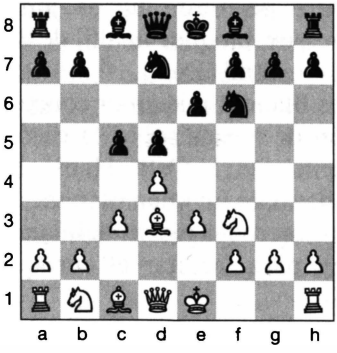
Esta jugada ataca el centro y crea un estado de tensión en esa zona.

5 c3 ...

Las blancas refuerzan su peón d. En caso de 5 ... cxd4, pueden retomar con el peón e, abriendo la diagonal para su alfil de c1.

Puede parecer que con su última jugada las blancas privan al caballo de b1 de su casilla natural de desarrollo, pero en esta estructura de ataque el caballo de dama se desarrolla por d2.

5 ... ♘bd7 (D)



Es probable que esto sea superior a jugar el caballo por c6. En d7 los caballos están en contacto el uno con el otro, de modo que si se cambia el caballo de f6 (un puesto, como sabemos, ideal, tanto para ataque como para defensa), entonces el otro puede relevarlo. En d7 el caballo mantiene despejada la columna c y, cuanto más abierta esté esta columna, más útil será para la torre o la dama que la ocupen. Por último, si las blancas jugasen 6 dxc5, entonces el caballo podría retomar, con muy buen juego en perspectiva.

En las aperturas de peón de dama el caballo de ese flanco a menudo cumple una función más eficaz en d7 que en c6.

6 ♘bd2 ...

Intensificando la presión sobre e4. Para los no iniciados, el desarrollo de las blancas puede parecer poco apropiado. Las piezas parecen estorbarse pero, como pronto podrá verse, pueden entrar en acción fácilmente y de forma gradual.

6 ... ♗d6

Más enérgico que 6 ... ♗e7, cuando el alfil queda limitado a un papel puramente defensivo.

7 0-0 ...

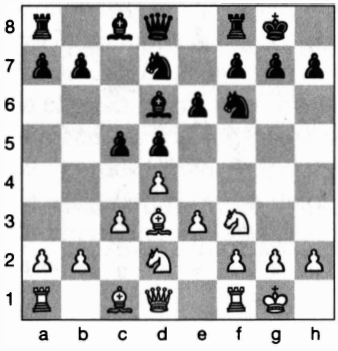
Las blancas ponen su rey a cubierto, antes de iniciar acciones decisivas. Es peligroso abrir la posición con el rey en el centro, porque quedaría expuesto a un posible contraataque.

El enroque blanco es, en esencia, agresivo, ya que la torre va a

jugar un papel importante en el ataque que se avecina.

7 ... 0-0 (D)

El enroque negro, por el contrario, tiene un carácter defensivo. ¿Por qué asignarle al rey una dirección permanente, cuando las blancas ya han revelado que preparaban un asalto en el flanco de rey? Una mejor estrategia sería mantener al oponente en la duda, retrasando el enroque y continuando con el desarrollo de las piezas, lo que no puede ser dañino para las negras. Por ejemplo, podrían jugar la dama a c7, con vistas a realizar la ruptura ... e5, seguido del fianchetto del alfil de dama (... b6, y ... ♗b7).

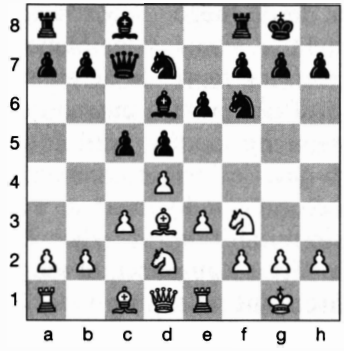


8 ♖e1 ...

¡Más presión sobre e4! La torre se dispone a controlar la columna e, que ahora está cerrada, pero que pronto se abrirá, una vez realizado el avance del peón e y el cambio subsiguiente de peones.

8 ... ♕c7 (D)

Un emplazamiento ideal para la dama. Desde c7 vigila el centro, sobre todo e5, ejerciendo una gran presión, además, sobre la columna c.



9 e4! ...

¡La jugada clave en la apertura Colle! Con este avance las blancas pretenden abrir por completo la posición, liberando la energía acumulada de sus piezas, de cara a un ataque directo.

9 ... cxd4

Como compensación por hallarse a la defensiva, las negras controlan temporalmente la columna c.

10 cxd4 ...

Mejor que tomar con el caballo, que dejaría disponibles a las piezas negras las casillas c5 y e5.

Entretanto, las blancas renuevan la amenaza de ganar pieza, con 11 e5.

10 ... dxe4

Las negras paran la amenaza y dejan a las blancas con el peón d aislado, un peón especialmente

vulnerable al ataque, ya que no puede protegerse con otro peón, puesto que el más próximo se halla a un par de columnas de distancia.

11 ♘xe4 ...

No, desde luego, 11 ♗xe4, debido a 11 ... ♘xe4, y las blancas perderían los servicios de su valioso alfil de rey. "Lo mismo que Rousseau no podía escribir sin que su gato le hiciese compañía, tampoco yo puedo jugar al ajedrez sin mi alfil de rey", dice Tarrasch. "En su ausencia, el juego me parece insípido y sin vida. El factor vitalizante se echa a faltar, y no puedo divisar ningún plan de ataque."

11 ... b6

Para movilizar su alfil de c8. Un poco más preciso parece 11 ... ♗f4, neutralizando uno de los amenazadores alfiles blancos.

12 ♗g5 ...

El alfil en cuestión se suma al ataque, evacuando la casilla c1. Allí se situará ahora la torre de a1, desviando la dama contraria y asumiendo el total control de la hermosa columna abierta.

12 ... ♘xe4

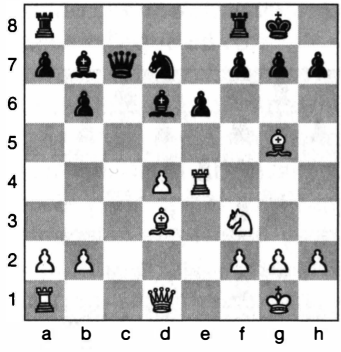
Aparentemente, las negras tenían miedo de jugar 12 ... ♗b7, a causa de la continuación 13 ♘xf6+ ♘xf6 14 ♗xf6 gxf6, que dislocaría la posición de peones del enroque.

13 ♖xe4! ...

Superior a la natural 13 ♗xe4, cuando las negras podrían responder 13 ... ♗b7, forzando 14 ♗d3 (para evitar el cambio de alfiles). Entonces podrían continuar con 14 ... ♗xf3 15 ♕xf3 ♗xh2+, consolándose con un peón a cambio de sus problemas.

13 ... ♗b7 (D)

Difícilmente hay nada mejor que esto, situando el alfil en una de las grandes diagonales. Si, por ejemplo, las negras jugasen 13 ... ♘f6, entonces 14 ♖h4 es difícil de contrarrestar. En tal caso, la amenaza de ganar un peón, con 15 ♗xf6 gxf6 16 ♗xh7+, no podría pararse con 14 ... h6, a causa de 15 ♗xf6 gxf6 16 ♖xh6, con lo que el peón se gana de todos modos.



14 ♖c1! ...

¡Una excelente jugada intermedia! La torre es eficazmente desarrollada a la columna abierta, condenando a la dama negra a regresar a la última fila, donde obstaculizará a su torre de a8, impidiéndole, durante mucho tiempo, que se movilice... En realidad, y como veremos, ¡nunca llegará a entrar en juego!

14 ... ♕b8

No hay otra cosa, ya que 14 ... ♗xe4 15 ♖xc7 ♗xf3 16 ♕xf3 ♗xc7 17 ♕c6 gana pieza para las blancas.

15 ♖h4! ...

¡La clave! La amenaza blanca 16 ♗xh7+ fuerza el avance de uno de los peones que protegen al rey negro, con lo que las blancas consiguen ventaja, sea cual sea el peón que se avance.

Cada jugada de peón debilita la estructura defensiva.

Cada casilla indefensa (como consecuencia de tal avance) crea una debilidad en la posición.

15 ... g6 (D)

Si las negras tratan de defender el peón h con 15 ... ♘f6, entonces sigue 16 ♗xf6 gxf6 17 ♗xh7+, ganando el peón de todas formas. O bien, si las negras avanzan el peón h con 15 ... h6, entonces sigue 16 ♗xh6 gxh6 17 ♖xh6, una combinación de sacrificio que aniquila el cordón de peones, exponiendo el rey a un ataque de mate.

Después de la textual, las blancas han logrado su objetivo: forzar el avance del peón g. Pero ¿cómo conseguirán explotar las debilidades resultantes? ¿Existe algún ataque posible contra ese peón? Aparentemente, no lo hay, ya que para acosarlo con el peón h habría que apartar la torre de su camino, avanzando entonces h4-h5, un proceso que requiere tiempo y consigue poca cosa.

¿Qué otras posibilidades permite la posición? ¿Sacrificar pieza por el peón g? Obviamente, sería inútil, ya que las blancas seguirían sin poder penetrar en la posición enemiga.

Pero el peón g avanzó, de modo que *tiene que haber una debilidad en algún punto*. Sabemos que esto es cierto y *en este hecho radica la clave de la combinación ganadora.*

El avance de peón ha debilitado las casillas h6 y f6, que ya no están protegidas por ningún peón. Esto significa que las blancas deben tratar de controlar esas casillas, bien ocupándolas con piezas, bien utilizándolas como vías de penetración en el campo enemigo.

Pero, ¡un momento! ¿No sigue el caballo negro controlando la casilla f6? Desde luego que sí, y este conocimiento nos aporta la información que buscábamos. ¡El caballo es el guardián de una de las casillas clave, y, por tanto, el caballo debe ser destruido!

16 ♗b5! ...

Ataca el caballo que, curiosamente, ¡no tiene escapatoria posible!

16 ... ♕e8

¿Qué otra forma hay de proteger el caballo?

Si 16 ... ♗c8, entonces 17 ♗c6 ganaría calidad.

Si 16 ... ♗xf3, 17 ♕xf3 ♕e8 18 ♕b7 gana pieza.

Después de la textual, el caballo queda clavado, constituyendo un buen objetivo de ataque.

17 ♘e5 ...

En ajedrez hay que hacer leña del árbol caído.

17 ... ♗c8

No era mejor 17 ... ♗xe5 18 dxe5 (descubriendo el ataque de la dama sobre el caballo) 18 ... ♗c8 (o bien 18 ... ♗d5) 19 ♖c7, cuando la miserable criatura debe sucumbir.

18 ♖xc8! ...

¡Minando los puntales que sostienen al caballo! La técnica es sencilla: si no podemos incrementar la presión sobre una pieza, debemos ver si podemos eliminar uno de sus defensores.

18 ... ♕xc8

No, desde luego, 18 ... ♖xc8, cuando 19 ♗xd7 gana dos piezas por una torre, ¡además de arrinconar la dama!

19 ♗xd7 ...

Las blancas tienen dos piezas por la torre... ¡y el ataque!

19 ... ♕c7

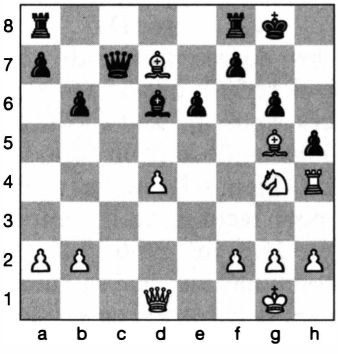
No 19 ... ♕b7, ni 19 ... ♕b8, ya que 20 ♗c6 ganaría calidad. La alternativa era 19 ... ♕a6, pero las negras esperan conseguir algún contrajuego sobre la columna c.

20 ♘g4! ...

El primer paso hacia la explotación de las débiles casillas negras contrarias, con la amenaza de mate 21 ♘f6+ ♔h8 (o 21 ... ♔g7, que es lo mismo) 22 ♖xh7++.

20 ... h5 (D)

El rey necesita mucho espacio. La tentativa de liberación 20 ... f5 pierde, ante 21 ♗xe6+ ♔h8 (21 ... ♔g7 22 ♗h6+, ganando calidad) 22 ♘f6, y la resistencia es desesperada.



21 ♘f6+ ...

El caballo penetra en una de las casillas críticas, para asestar el primer golpe.

21 ... ♔g7

Si 21 ... ♔h8, entonces 22 ♖xh5+ fuerza un rápido mate.

22 ♘xh5+ ...

Sacrificando el caballo para eliminar los peones que protegen al rey negro.

22 ... gxh5

Las negras tienen que tomar el caballo, pues de otro modo re-

ciben mate, después de 22 ... ♔g8 (o 22 ... ♔h7) 23 ♘f6+ ♔g7 24 ♖h7++.

23 ♕xh5 ...

La primera jugada de dama en la partida amenaza dos mates inmediatos sobre la columna h.

23 ... ♖h8

Única para impedir el mate.

24 ♗h6+ 1-0

Con total eficacia, las blancas administran el *golpe de gracia* en la segunda casilla (negra) crítica. Sigue mate en dos.

Partida nº 9
Znosko-Borovsky – Mackenzie
Weston-super-Mare, 1924
Apertura Ruy López

1 e4 ...

Esta primera jugada ocupa el centro con un peón, liberando cuatro casillas para la dama y cinco para el alfil de f1. Una de las razones por las que muchos jugadores prefieren 1 e4 a cualquier otra jugada de apertura es que permite desarrollar rápidamente las piezas del flanco de rey, propiciando un temprano enroque corto.

1 ... e5

En los viejos tiempos esta respuesta era casi obligatoria. Eso significaba que el jugador con negras aceptaba esa estrategia de "pisarles los talones" a las blancas. Sólo un cobarde evitaría 1 ... e5, para rehuir un posible gambito de las blancas.

Objetivamente considerada, la textual quizá sea la respuesta más fuerte de las negras. Lucha por la posesión del centro, impidiendo que las blancas lo monopolicen con 2 d4.

2 ♘f3 ...

¿Qué sucede si las blancas persisten en su empeño y juegan 2 d4? La respuesta 2 ... exd4 conduce a 3 ♕xd4 ♘c6 4 ♕e3 ♘f6, cuando las negras tienen dos piezas en juego por una de las blancas. Esto supone haber arrebatado la iniciativa a las blancas en la primerísima fase del juego.

La textual es mucho más efectiva que un desarrollo cualquiera del caballo, por ejemplo en h3, donde queda desplazado de los asuntos relacionados con el centro, o en e2 donde bloquea el tráfico.

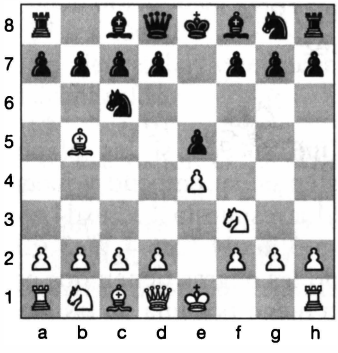
2 ... ♘c6

La forma lógica de responder al ataque sobre el peón e5. Una pieza menor se desarrolla, hacia el centro, defendiendo el peón.

El plan general de movilización consiste en situar un peón en el centro, desarrollar las piezas menores (los caballos antes que

los alfiles, siempre que sea posible), luego el enroque, para conectar ambas torres y situarlas en las columnas centrales y, por último, movilizar la dama, aunque no demasiado lejos de su casilla de origen. El desarrollo prematuro de la dama es peligroso, ya que queda expuesta a molestos ataques de peones y piezas menores contrarias.

3 ♗b5 (D) **...**



La jugada más natural del tablero: las blancas atacan la pieza defensora del peón atacado. Es cierto que no se puede ganar el peón de inmediato, ya que después de 4 ♗xc6 dxc6 5 ♘xe5 ♕d4, las negras recuperan el peón, pero la presión sobre las negras es constante, y la amenaza siempre está en el aire.

La Ruy López es probablemente la más fuerte de todas las aperturas derivadas de 1 e4. Las blancas tienen mucho que decir en el centro, ya que podrán realizar el avance d4 sin grandes problemas, mientras que la jugada simétrica, ... d5, es para las negras más difícil de conseguir.

Las piezas blancas disponen de mayor libertad de movimientos, mientras que el juego negro es bastante restringido en muchas variantes.

3 ... a6

Esto parece convertirse en el cuento *de la buena pipa*: el peón ataca el alfil que ataca el caballo que defiende el peón que ataca el caballo.

El propósito de las negras es expulsar al alfil de su favorable posición. La pérdida de tiempo que supone el avance de este peón queda compensada por el hecho de que el alfil atacado también tiene que perder un tiempo en retirarse.

4 ♗a4 ...

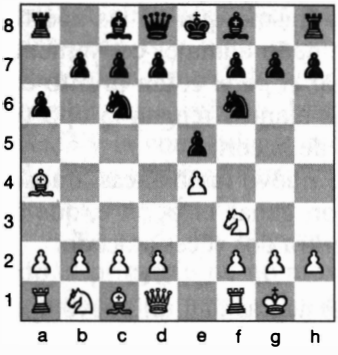
Esta retirada encaja en el espíritu de la apertura, ya que mantiene la presión sobre el caballo. La retirada alternativa a c4 es inferior, ya que esta posición podría haberse conseguido con 3 ♗c4, salvo que aquí las negras disponen de la jugada adicional ... a6, que puede serles útil.

4 ... ♘f6

Las negras desarrollan pieza, atacan un peón y preparan el enroque corto. Difícilmente puede esperarse más de una jugada de apertura.

5 0-0 (D) **...**

Las blancas ponen en seguridad a su rey, incorporando, de paso, la torre al juego sobre las columnas centrales.



5 ... ♗e7

Una continuación favorita de muchos jugadores es 5 ... ♘xe4, no con idea de ganar un peón, puesto que las blancas lo recuperan fácilmente, sino para conseguir un juego libre, abierto. El peligro de esta línea es que deja a las negras con una posición un tanto inestable en el centro.

La textual conduce a una posición más cerrada, difícil de abrir, que requiere paciencia por parte de las negras. El desarrollo del alfil por e7 es satisfactorio, aunque sólo se haya movido una casilla desde su lugar de origen. Lo importante es que ya ha dejado la última fila y que permite el enroque.

6 ♖e1 ...

Las blancas sitúan su torre en una de las columnas centrales. No se trata de una columna abierta, pero la torre toma posiciones en previsión de que en un momento dado pueda abrirse, además de proteger el peón de e4. De esta forma, se renueva la amenaza de ganar un peón, con 7 ♗xc6 dxc6 8 ♘xe5.

La jugada de torre es preferible al desarrollo del caballo de b1 por c3. Las blancas proyectan concederle a su alfil una retirada, con c3, protegiéndolo contra un posible cambio.

6 ... b5

Las negras contestan a la amenaza, rechazando el alfil.

7 ♗b3 ...

Obviamente, única.

7 ... d6 (D)

Las negras protegen su peón e, abren paso a su alfil de c8 y se disponen a jugar 8 ... ♘a5, para rechazar al molesto alfil.

A primera vista, parece ilógico que para abrir camino a un alfil se le cierre al otro, pero puesto que el alfil de casillas negras cumple su tarea en e7, no está mal que el otro alfil salga a la luz del día.

8 c3 ...

Con dos objetivos:

- Darle una casilla de retirada al alfil, contra la tentativa de cambio 8 ... ♘a5.

• Para apoyar el avance del peón d, formando un fuerte centro de peones.

8 ... ♘a5

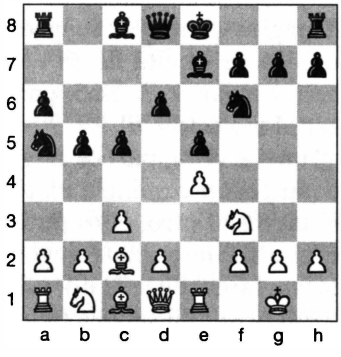
No tanto para atacar el alfil como para dejar vía libre al avance 9 ... c5, a fin de pelear por las casillas centrales. En esta línea de la Ruy López, las mejores posibilidades de las negras se encuentran en el flanco de dama.

9 ♗c2 ...

Naturalmente, las blancas desean conservar ambos alfiles. Pierden un tiempo, pero está compensado por la mala colocación del caballo en una banda del tablero.

9 ... c5 (D)

Las negras intensifican su presión sobre la casilla central d4, aportando, al mismo tiempo, una salida (como solían decir los viejos libros) para la dama.



10 d4 ...

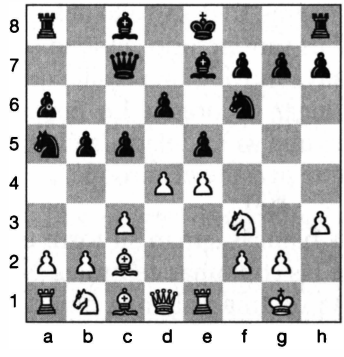
Uno de los principales objetivos en las aperturas de peón rey es avanzar *el peón d* tan pronto como las circunstancias lo permitan, lo mismo que en las aperturas de peón dama es conveniente avanzar *el peón e*, tan pronto como las blancas tengan la oportunidad de hacerlo.

De nuevo las blancas amenazan con ganar el peón e, que se encuentra dos veces atacado.

10 ... ♕c7

Las negras dan un nuevo apoyo al peón, desarrollando, al mismo tiempo, su dama. No sería bueno el cambio 10 ... exd4 11 cxd4 cxd4 12 ♘xd4, ya que entrega el centro y además deja a las negras con un peón aislado. "Un peón aislado", dice Tartakower, "inunda todo el tablero de melancolía". Por otra parte, las blancas se beneficiarían de un fuerte caballo centralizado, que no puede expulsarse con peones hostiles.

11 h3 (D) **...**



Para impedir la clavada ... ♗g4, que podría molestar al caballo y a la pieza situada detrás de él, es decir, la dama. Ambas pie-

zas son necesarias para la defensa del peón d y para mantener la formación central de peones, y el cambio del caballo blanco, ... ♗xf3 y la consiguiente recaptura de dama eliminaría una de las defensas del peón d4.

¿No están las blancas violando el principio de no mover ninguno de los peones protectores del rey enrocado? Quizá, pero el jugador debe aprender a distinguir cuándo pueden vulnerarse los principios establecidos y cuándo deben seguirse al pie de la letra. En esta situación concreta es importante impedir el ataque sobre el caballo, el cambio subsiguiente y el trastorno que eso supondría para los peones blancos del centro. La jugada del peón h es debilitadora, pero es un mal menor en relación con las consecuencias de la clavada. Además, ¡aguarde un momento! ¿Es realmente debilitadora, si las negras no pueden sacar provecho del avance? ¿Es perniciosa para la posición, si las negras no pueden explotarla con un ataque en el flanco de rey?

La respuesta es ¡no! Una jugada sólo es débil si el oponente pueden explotar sus imperfecciones en beneficio suyo. Toda la posición es fuerte o débil *sólo en relación con la posición enemiga.* En este caso, el avance del peón h es adecuado, porque es coherente con los requerimientos de la posición específica.

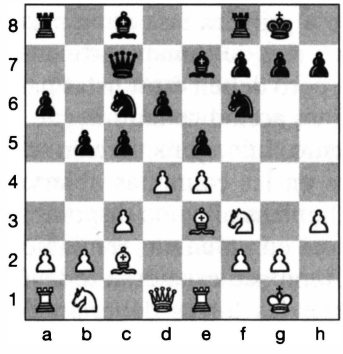
11 ... ♘c6

El caballo regresa a su puesto anterior, y añade presión al peón d4.

Las negras amenazan con una serie de cambios: 12 ... exd4 13 cxd4 cxd4, que conducirían a la ganancia de un peón, ya que la secuencia 14 ♘xd4? ♘xd4 15 ♕xd4 ♕xc2 le costaría pieza a las blancas. Las negras tratan de provocar el avance 12 d5, en respuesta a su amenaza. La idea parece buena, ya que aunque expulsaría al caballo de un buen puesto, también tiene sus inconvenientes para las blancas, como la desaparición de la tensión central, así como la ocupación de la casilla d5, que no podría ser utilizada por sus piezas.

12 ♗e3 ...

Las blancas no tienen prisa. Añaden defensa al peón d, desarrollando otra pieza.



12 ... 0-0 (D)

Refugiando el rey en los cuarteles de invierno y disponiendo a la torre para que preste sus servicios en el centro.

13 ♘bd2 ...

El caballo se ha desarrollado por una casilla en la que tiene poca movilidad y donde parece no tener futuro, pero *es el primer paso lo que cuenta.* Por poco que parezca, vale la pena comentar sus méritos:

Para empezar, el caballo aclara la primera fila, permitiendo así que las piezas mayores (dama y torres) estén conectadas.

¡Saque sus piezas de la primera fila e incorpórelas al juego activo!

13 ... ♗d7

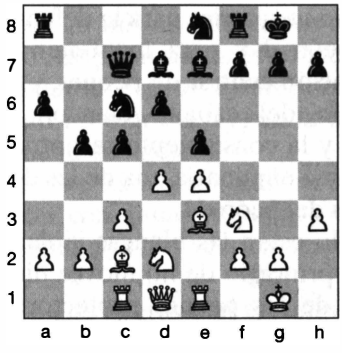
Las negras hacen algo parecido: su alfil evacua la última fila, permitiendo que las torres puedan ocupar las columnas centrales.

Las torres son piezas poderosas que no deben permanecer encerradas.

14 ♖c1 ...

En la primera fase de la partida las torres no toman parte en el juego, pero deben estar listas para entrar en acción cuando llegue el momento. Su mejor situación teórica es en las columnas abiertas. Si no hubiera ninguna disponible, entonces en columnas semiabiertas. Si tampoco existieran todavía, entonces las torres deberían llevarse hacia el centro, donde hay mayores probabilidades de que se abran columnas. Pero, en cualquier caso, *¡saque sus torres del rincón!*

14 ... ♘e8 (D)



Planeando el avance del peón f, con lo que las negras pretenden disputar el centro, de paso que abren la columna f para su torre.

15 ♘f1 ...

El caballo maniobra para saltar a g3, y luego a f5, un magnífico puesto avanzado.

15 ... g6

No sólo para impedir el salto de caballo, sino también para reforzar el avance 16 ... f5, un asalto al centro.

El avance del peón g debilita las casillas f6 y h6, que no podrán ser protegidas con peones. Esto puede llamar la atención del debutante como un aspecto quizá interesante, pero insignificante del juego. Sin embargo, reconocer una debilidad y saber cómo aprovecharla es un signo de maestría. Los buenos jugadores no ganan partidas esperando que sus rivales cometan monumentales errores. No esperan que se dejen piezas *colgadas.*

16 ♗h6 ...

Las blancas sitúan inmediatamente una pieza en una de las casillas vulnerables del enemigo.

16 ... ♘g7

Única, para impedir la pérdida de la calidad, con 17 ♗xf8.

17 ♘e3 (D) **...**

El caballo regresa a la acción por una ruta un poco diferente de la planeada. No sólo presiona sobre d5, sino que amenaza instalarse en ese poderoso puesto.

17 ... ♖ae8

Las negras no pueden impedir que el caballo llegue a d5, ya que si 17 ... ♗e6, seguiría 18 d5, ganando pieza.

También renuncian al avance 17 ... f5, ya que abriría la posición, y las líneas abiertas favorecen al jugador con mejor desarrollo, porque está mejor preparado para aprovechar esas líneas para lanzar un ataque.

Con su jugada textual, las negras tratan de mantener una posición defensiva compacta, que ofrezca pocas posibilidades de penetración.

18 ♘d5! ...

Una jugada excelente, cuyo objetivo es más profundo que el evidente de situar una pieza en una fuerte casilla central.

18 ... ♕b7

La dama tiene que escapar del ataque del caballo.

19 ♘xe7+! ...

¡Ésta es la clave! El caballo renuncia a su buena posición, entregándose por una buena causa. A fin de capitalizar la debilidad de la casilla f6, es importante eliminar el guardián de dicha casilla, es decir, el alfil de e7. Una vez desaparecido ese alfil, la debilidad se acentúa y las blancas pueden disponer de varios medios de invasión, a fin de situar una pieza en ese punto crítico.

19 ... ♖xe7

Forzado, ya que si 19 ... ♘xe7, con 20 dxe5 dxe5 21 ♘xe5 las blancas ganarían un peón.

20 dxc5 ...

El propósito de este cambio es abrir una buena columna para la dama.

20 ... dxc5

Las negras tienen que retomar, si no quieren perder un peón.

21 ♕d6 ...

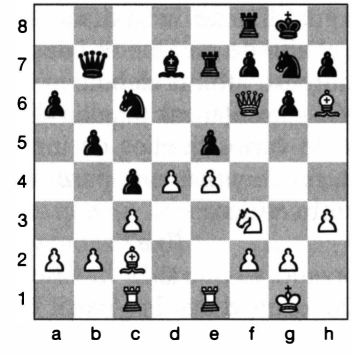
¡Magnífica explotación de la abierta columna d! El ataque sobre el peón c gana un tiempo para que la dama pueda llegar a f6.

21 ... c4

Las negras tienen que perder un tiempo para salvar este peón.

22 ♕f6! (D) **...**

Con esta jugada, que amenaza mate en una, las blancas sitúan otra pieza en los agujeros de la posición negra, creados por el avance ... g6. La ventaja de las blancas es decisiva y el procedimiento ganador debería ser lo que los libros llaman "simple cuestión de técnica". En cualquier caso, el proceso para materializar la ventaja es muy interesante.



22 ... ♘h5

Las negras paran el mate, atacando la dama.

23 ♕h4 ...

Sería un error jugar 23 ♕g5, ya que las negras, en lugar de mover la torre amenaza de f8, podrían antes jugar 23 ... f6, anulando por completo los proyectos de la dama blanca.

23 ... ♘g7

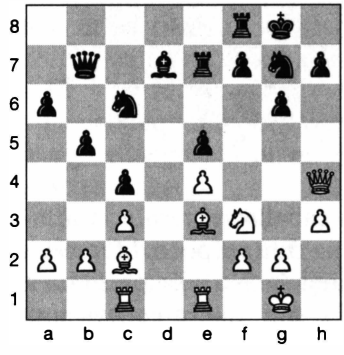
El caballo bloquea el ataque del alfil sobre la torre, y las negras están dispuestas a repetir jugadas si la dama blanca regresa a f6, con 24 ... ♘h5.

¿De qué forma pueden continuar las blancas para forzar la victoria?

24 ♗e3! (D) **...**

¡Reorganizando las piezas, e incorporando fuerzas de refresco!

Esta primera jugada del nuevo plan gana tiempo, gracias a la amenaza 25 ♗c5, que ganaría calidad.



24 ... ♘e6

Única forma de impedir 25 ♗c5, después de lo cual las blancas dominarían por completo las casillas negras.

25 ♕f6 ...

Una vez más, la dama irrumpe en la brecha. Las negras no pueden salvarse repitiendo jugadas, ya que después de 25 ... ♘g7 26 ♗c5 ♖e6 (o bien 26 ... ♘h5 27 ♕h4, y las blancas ganan calidad) 27 ♕h4 ♖fe8 28 ♘g5, la amenaza de mate ganaría la torre de e6.

25 ... ♕c7

Las negras deben aferrarse a su valioso peón e.

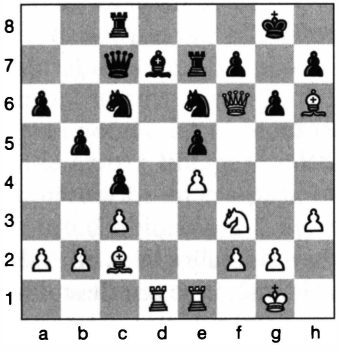
26 ♗h6 ...

De nuevo, las blancas han alcanzado la posición ideal, con sus piezas firmemente instaladas en el entorno del rey negro. Será difícil para las negras expulsarlas, ya que ahora no disponen del recurso ... ♘h5.

26 ... ♖c8

La torre debe escapar del ataque del alfil. Interponer el caballo sería, por supuesto, un burdo error, a causa del mate.

27 ♖cd1 (D) **...**



Antes de lanzar el ataque final, las blancas culminan un control absoluto de la posición, apoderándose de la columna abierta. El siguiente paso (puesto que las negras sólo pueden esperar sin perspectivas) es 28 ♖d5, atacando el peón e por tercera vez, y amenazando con doblar torres en la columna d. Esto debería bastar para acabar con la resistencia enemiga, si no hay una forma más rápida de inclinar la balanza.

Nótese que las blancas no se han embarcado en una dudosa combinación de largo alcance. Su plan, basado, sobre todo, en incrementar su superioridad posicional, estaba trazado *sólo para unas cuantas jugadas.* No crea todas esas historias de que los maestros analizan intrincadas combinaciones con docenas de variantes y treinta jugadas de antelación. No lo hacen, sencillamente ¡porque no necesitan hacerlo! Es más fácil y bastante más lógico examinar sólo algunas jugadas de anticipación y tratar de mantener, al menos, la igualdad en cada fase de la partida. Ganar mediante la acumulación de pequeñas ventajas es un enfoque más coherente con el sentido común que tratar de desconcertar al oponente con combinaciones deslumbrantes y ataques con sacrificios temerarios. Reforzar gradualmente la propia posición, al tiempo que se va minando la del oponente es más importante que confiar en mágicas continuaciones especulativas.

27 ... ♖ee8

La idea de las negras es reducir la presión proponiendo el cambio de damas, cuando las blancas tendrán que acceder al cambio, o bien retirar la dama.

28 ♘h2! ...

¡Una jugada magnífica! El caballo, que parecía bien situado, se reconduce para aumentar la presión sobre las casillas negras.

28 ... ♕d8

Prosiguiendo con el plan de expulsar a la dama enemiga de su campo.

29 ♘g4! ...

Las blancas protegen su dama, disponiéndose a ejercer un estricto control de las casillas negras contrarias. Si las negras juegan 29 ... ♕xf6, entonces 30 ♘xf6+ ♔h8 31 ♖xd7 gana pieza para las blancas.

29 ... ♕e7

Esto no sirve de ayuda, pero no había forma de salvar la partida. Si 29 ... ♖e7, entonces 30 ♗e3 (amenazando 31 ♘h6+ ♔f8 32 ♕h8++) 30 ... ♖e8 31 ♘h6+ ♔f8 32 ♕xf7++.

30 ♕xe7 ...

Lo más fácil. No hay mate a la vista, pero el maestro desdeña los fuegos de artificio. Las pérdidas de tiempo son para *dilettantes*, así que simplifica, anulando toda posibilidad de resistencia. Después de 30 ... ♖xe7 31 ♘f6+ ♔h8 32 ♖xd7, las blancas ganan pieza, sin dar a las negras la oportunidad de complicar el final.

1-0

Partida nº 10
Tarrasch – Eckart
Nuremberg, 1889
Defensa Francesa

1 e4 ...

Esta jugada inicial abre camino a dos piezas: la dama y el alfil de casillas blancas. Pero con ella se consigue algo más que eso.

Libera una casilla para el rey y le concede una adicional al caballo de g1. Es cierto que este caballo está mejor desarrollado en f3, pero hay ocasiones en que conviene jugarlo por e2 (quizá para llegar a f5, vía g3). En cualquier caso, es una posibilidad que añade libertad de movimientos al caballo. En cuanto al rey, no hay nada malo en que también disponga de un poco más de aire. Muchos reyes han sido ahogados por falta de consideración, o por descuido.

Considere el lector este ejemplo histórico, de un torneo menor:

McGrouther – McCann. Dundee, 1893.

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 e5 5 ♘f5 ♘ge7 6 ♘d6++ (1-0).

Si esta partida le parece inverosímil, sigue otro ejemplo, también de un torneo poco importante:

Arnold – Böhm. Munich, 1932.

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♘d7 5 ♕e2 ♘gf6 6 ♘d6++ (1-0).

1 ... e6

Aunque menos agresiva que 1 ... e5, esta jugada también libera a dos piezas y tiene la ventaja de restringir las opciones de ataque de las blancas, que ahora ya no dispondrán de la gran variedad de aperturas abiertas, y tendrán menos posibilidades de dirigir el juego por senderos marcadamente tácticos, en aperturas como el Gambito de Rey.

2 d4 ...

Tan fuerte como natural. De esta formación de peones, Staunton, en el siglo XIX, dijo: "Generalmente es ventajoso que sus peones ocupen el centro del tablero, porque allí dificultan considerablemente los movimientos de las fuerzas enemigas. El peón e y el peón d están bien situados en la cuarta fila, pero no es fácil mantenerlos en esa posición, y si es usted obligado a avanzar uno de ellos, entonces el poder de ambos disminuye de forma sustancial."

2 ... d5

Las negras atacan el peón e contrario, dándole mayor movilidad a su dama.

Es importante luchar por el control del centro.

3 ♘d2 ...

Las blancas tienen dos razones para desarrollar el caballo por d2:

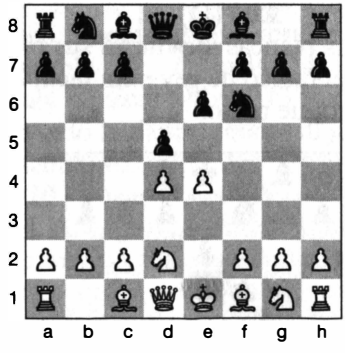
- Quieren evitar que el caballo sea clavado, como podría ser el caso, si se desarrolla por c3.
- En caso de un ataque al peón d con ... c5, pueden responder con c3, reforzando el centro. Si se cambiasen peones en d4, retomarían con el peón c, manteniendo un peón en el centro.

Es cierto que el peón de c1 queda bloqueado, pero es una situación sólo temporal. *Las piezas pueden moverse, dejando camino libre a las otras.*

3 ... ♘f6 (D)

Si se interpreta correctamente, esta jugada no tiene nada de malo. La idea de las negras, al atacar el peón e4, es provocar su avance a e5. Como antes explicaba Staunton, una vez que los dos peones centrales ya no se mantienen en línea, toda su estructura central queda debilitada.

Una alternativa, igualmente buena, era luchar por el control del centro, con 3 ... c5, lo que abre una nueva diagonal para la dama en su flanco.



4 e5 ...

¿Por qué desoyen las blancas el consejo de Staunton de mantener

los dos peones en la cuarta fila? El jugador sabe que el peón será más débil en e5, pero ha sopesado las ventajas y los inconvenientes del avance. En e5 el peón expulsa el caballo de su posición más útil, obligándole a ocupar una casilla en la que interfiere con el movimiento de otras piezas.

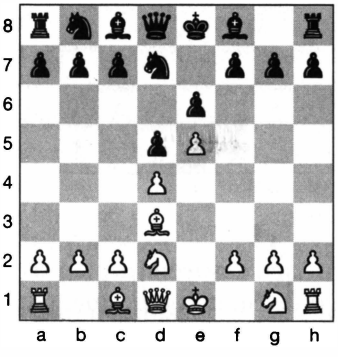
Está claro que el valor de ésta o de cualquier otra jugada resulta del balance entre sus beneficios y sus desventajas.

4 ... ♘fd7

Prácticamente, única. ♗ 4 ... ♘e4, las blancas responden 5 ♘xe4 dxe4, y entonces dispondrían de una agradable elección entre 6 ♗c4 y 6 ♗e3. En ambos casos, las blancas controlarían más espacio, con mayor libertad de movimientos para sus piezas. Las negras, por otra parte, tienen que preocuparse por su peón de e4, desconectado del resto de sus fuerzas, y resulta muy vulnerable al ataque.

5 ♗d3 (D) ...

Las blancas movilizan sus piezas del flanco de rey para facilitar el enroque corto.



5 ... c5

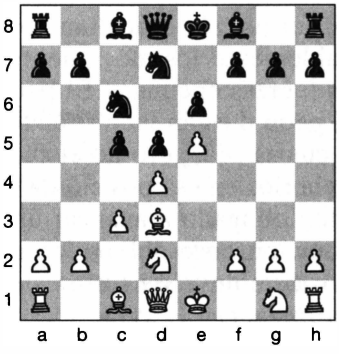
Muy buena, ya que las negras no deben retrasarse en tratar de liberar su restringida posición. Esta jugada de peón ataca al centro blanco, abriendo otro camino para la dama negra.

6 c3 ...

Protegiendo d4, para contestar a 6 ... cxd4 con 7 cxd4, conservando la cadena de peones, que tanto restringe al oponente.

6 ... ♘c6 (D)

El caballo se desarrolla ganando tiempo, ya que el peón d4 está ahora atacado dos veces.



7 ♘e2! ...

Una de esas raras ocasiones en que el caballo de rey debe desarrollarse por e2 y no por f3. Es cierto que f3 debería ocuparse con un caballo, y las blancas así acabarán haciéndolo. Su plan es llevar el caballo de d2 a f3, dejando vía libre, de paso, al alfil de c1.

7 ... ♕b6

Las negras ejercen más presión sobre el peón d4, amenazan-

do con ganarlo: 8 ... cxd4 9 cxd4 ♘xd4 10 ♘xd4 ♕xd4.

8 ♘f3 ...

Un inteligente salto de caballo, que protege el peón y levanta la barrera que impedía jugar al alfil de c1.

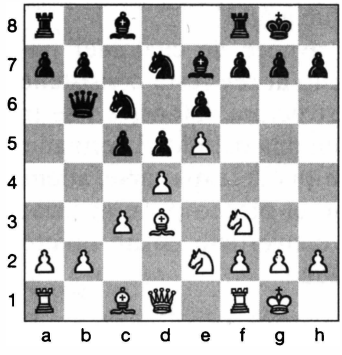
8 ... ♗e7

Otra jugada aceptable, pero demasiado pasiva. La posición de las negras está trabada por la cadena de peones enemigos en d4 y e5, y no deberían consentir que esa situación se prolongue. Deben tratar de romper el control de las blancas en el centro, para conseguir más espacio para sus piezas. La continuación correcta era 8 ... cxd4 9 cxd4 f6, virtualmente forzando la respuesta 10 exf6 ♘xf6. Entonces se habrían resuelto los problemas derivados del caballo de d7, que bloquea al alfil de c8, y la desaparición del peón e5 significa que las negras disponen de la casilla d6 para el desarrollo de su alfil de casillas negras. Si las negras no emprenden las necesarias acciones liberadoras, quedan prácticamente sentenciadas. Un sino tan nefasto le ocurrió incluso a un jugador tan grande como Capablanca, en su partida con Alekhine (AVRO 1938). Como consecuencia de su inferior juego de apertura, Capablanca quedó completamente atado, no pudo reaccionar, y tuvo que rendirse con casi todas sus piezas sobre el tablero.

9 0-0 ...

El rey debe ser puesto en seguridad, antes de emprender cualquier acción violenta.

9 ... 0-0 (D)



Las negras siguen jugando de forma mecánica, sin ser conscientes del peligro. Con la textual dejan escapar su última oportunidad de romper la cadena de peones, con 9 ... f6.

10 ♘f4! ...

Desterrando radicalmente cualquier posibilidad de trastornar la estructura de peones, ya que 10 ... f6 se refuta con 11 ♘xe6, mientras que resulta impensable 10 ... cxd4 11 cxd4 ♘xd4 12 ♘xd4 ♕xd4 13 ♗xh7+, ganando la dama, gracias al jaque descubierto.

10 ... ♘d8

Las negras admiten, por fin, que sus piezas resultarán impotentes a menos que se liberen del molesto peón e de las blancas. En consecuencia, protegen el suyo de e6, para poner en práctica la ruptura 11 ... f6, y dislocar la formación central de peones blancos.

11 ♕c2 ...

Creando una amenaza evidente sobre el peón h7. El objetivo profundo de la jugada es forzar el avance de uno de los peones del enroque negro.

El avance de cualquier peón en torno al rey resta consistencia a la estructura defensiva y se traduce en una debilidad permanente que puede explotarse, además de que el propio peón avanzado suele convertirse en un objetivo de ataque.

11 ... f5

¿Que otra posibilidad había? Si las negras juegan 11 ... h6 u 11 ... g6, nunca podrían llegar a jugar ... f6 sin que la casilla g6 resultase demasiado vulnerable a la invasión de las piezas blancas, o convertirse en el foco de un ataque con sacrificios que demolería el flanco de rey.

12 exf6 ...

Esto alivia la atadura de las piezas negras, pero abre líneas para el ataque. Las líneas abiertas favorecen al bando cuyo desarrollo sea superior, y cuyas piezas disfruten de mayor movilidad.

12 ... ♘xf6

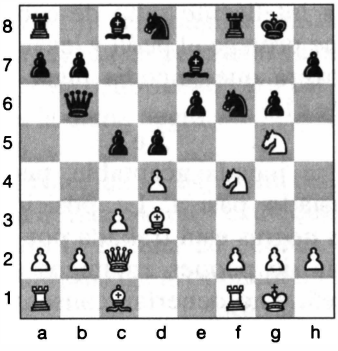
No sólo para reactivar el caballo, sino también para proteger el peón h7, que había vuelto a quedar atacado.

13 ♘g5 ...

Atacando, una vez más, el peón, ahora con la amenaza 14 ♗xh7+ ♔h8 (14 ... ♘xh7 15 ♕xh7++) 15 ♘g6++.

13 ... g6 (D)

Obligada, ya que 13 ... h6 salva el peón, pero no el mate.



Con el avance del peón g, las negras han creado un objetivo sobre el que las piezas blancas dirigen su ataque. Ahora pueden visualizar un golpe decisivo, que destruirá por completo la estructura defensiva de las negras.

14 ♗xg6! ...

Este sacrificio debe aceptarse, pues de otro modo las negras quedarían con peón menos, sin compensación alguna, y una posición completamente deteriorada. Si intentasen 14 ... h6, seguiría 15 ♗h7+ ♔g7 16 ♕g6+ ♔h8 17 ♕xh6, y la amenaza de mate del caballo, junto con la del jaque descubierto no pueden resistirse.

14 ... hxg6

Sólo queda ya un peón de los tres que protegían al rey negro, y aun éste no sobrevivirá mucho.

15 ♕xg6+ ...

Con esta dramática entrada en escena, la dama, en colaboración con su pareja de caballos, pronto forzará la rendición.

15 ... ♔h8

Única.

16 ♕h6+ ...

Despejando la casilla g6 para el caballo.

16 ... ♔g8

Interponer el caballo permitiría mate en una.

17 ♘g6 1-0

Las amenazas de mate, 18 ♕h8++ y 18 Ce7++, no pueden pararse.

Partida nº 11
Flohr – Pitschak
Bilin, 1930
Sistema Colle

1 d4 ...

A diferencia del tenis, en ajedrez no se puede ganar con el saque. No hay ninguna jugada mágica en la apertura que permita vencer ni siquiera al más inocente de los principiantes.

Lo que sí podemos hacer es poner en práctica orden y método en nuestro juego, a fin de incrementar las posibilidades de lograr una posición favorable. Lo que hay que hacer es seguir algunas reglas simples para un correcto desarrollo en la apertura:

- Comience con 1 e4 o 1 d4, ya que cualquiera de estas jugadas libera a dos piezas.
- Sitúe al menos un peón en el centro y procure apoyarlo sólidamente. Los peones centrales impiden que las piezas contrarias se sitúen en las mejores casillas.
- Siempre que sea posible, desarrolle sus caballos antes que sus alfiles. Hablando en general, los caballos cumplen mejor su función en f3 y c3 (o f6 y c6, cuando son los negros), donde su fuerza es tremenda tanto para la defensa como para el ataque.
- Entre dos jugadas de desarrollo, elija la más agresiva. Desarrolle, siempre que pueda, planteando amenazas.
- Juegue cada pieza sólo una vez en la apertura. Sitúela de inmediato en una casilla desde la que ejerza influencia sobre el centro, y desde la que dispondrá de mayor radio de acción.
- Juegue como mucho dos peones en la primera fase de la partida. *Juegue con piezas.*
- Desarrolle sus piezas con vistas a controlar el centro, bien ocupándolo, bien atacándolo a dis-

tancia, como hacen los alfiles de fianchetto.
- Desarrolle su dama, pero no lejos de su casilla de origen, para evitar que sea hostigada con piezas y peones contrarios.
- No persiga la captura de peones, a expensas del desarrollo.
- Ocúpese de la seguridad del rey con un temprano enroque, preferiblemente el corto.

Capablanca resumía todo esto diciendo: "Lo principal es desarrollar las piezas rápidamente: póngalas en juego tan pronto como pueda."

Volvamos a la partida entre Flohr y Pitschak:

La primera jugada de las blancas sitúa un peón en el centro y libera dos piezas.

1 ... ♘f6

Las negras ponen en juego su caballo de rey en la casilla más favorable, impidiendo que las blancas prosigan con 2 e4.

2 ♘f3 ...

Napier recuerda que en la primera lección, de las muchas que recibió de Steinitz, el campeón del mundo dijo: "No hay duda de que debe jugar su caballo antes que el alfil, y ¿sabe por qué?" Napier dijo que esperaba que él se lo dijera. Steinitz prosiguió: "Una buena razón es que usted sabe dónde debe jugar su caballo mucho antes de saber adónde debe jugar el alfil, y la certeza es mucho mejor amiga que la duda."

2 ... e6

Las negras difieren la simétrica 2 ... d5, con lo que se entraría en las líneas regulares del Gambito de Dama. De momento abren una diagonal para su alfil de f8.

3 ♘bd2 ...

Una típica maniobra de caballo en el Ataque Colle: el caballo presiona sobre la casilla crítica e4, sin bloquear la columna c.

3 ... c5

Las negras agreden al peón d, en una tentativa por apoderarse del centro. Este golpe de flanco es casi obligatorio en las aperturas de peón de dama, porque las negras deben tratar de romper la formación central de las blancas.

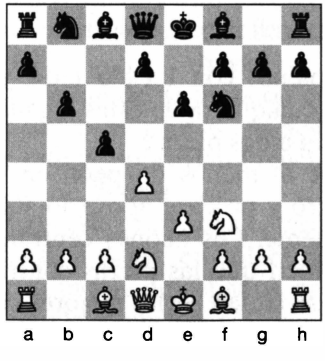
La amenaza inmediata es 4 ... cxd4, de modo que tras 5 ♘xd4, las blancas se queden sin peones en el centro.

4 e3 ...

Las blancas refuerzan el peón d4 y abren paso a su alfil de f1.

4 ... b6 (D)

De este modo, las negras refuerzan también su peón avanzado, disponiéndose a desarrollar su alfil de c8 por fianchetto.



5 ♗d3 ...

Lo habitual en este sistema de apertura. El alfil domina también la casilla e4, preparando el avance de este peón, que abrirá líneas de juego para el ataque. El alfil apunta también al peón de h7, un excelente objetivo cuando el rey negro enroca corto.

5 ... ♗b7

Esto resuelve uno de los principales problemas de las negras en las aperturas de peón de dama: un efectivo desarrollo del alfil de casillas blancas. Con el desarrollo por fianchetto, el alfil domina una de las grandes diagonales del tablero y participa en la lucha por el control de e4, la casilla estratégica sobre la cual gira el juego en el Sistema Colle.

6 0-0 ...

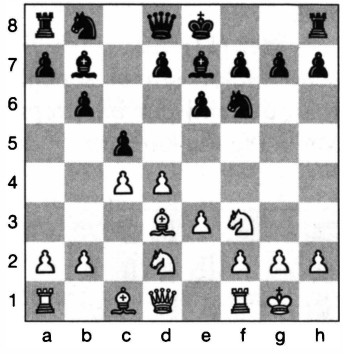
Como parte del proceso de desarrollo, las blancas apartan su rey del peligro, acercando la torre hacia el centro.

6 ... ♗e7

A pesar de su modesta apariencia, el desarrollo del alfil por e7 contiene buena cantidad de energía latente. Por un lado, está lo bastante cerca para proteger al rey y, por otro, puede maniobrar y situarse en posiciones más agresivas llegado el momento.

7 c4 (D) **...**

Más acorde con el espíritu del Sistema Colle es 7 c3, para reforzar el peón d4. El peón e quedaría entonces libre para avanzar, y si las negras jugasen ... cxd4, entonces las blancas retoman con el peón c, manteniendo un fuerte peón en el centro.



La idea de la textual es impedir que las piezas negras utilicen la casilla d5 como base de operaciones.

7 ... 0-0

Las negras se toman con calma el asunto de movilizar todos sus efectivos. Pero, en una sola jugada, han puesto su rey a cubierto, mientras la torre de ese flanco aparece en escena.

8 b3 ...

Con la clara intención de desarrollar el alfil por b2. Fianchettar este alfil no es un procedimiento habitual en el Sistema Colle, pero Flohr seguramente tenía sus propias ideas al respecto.

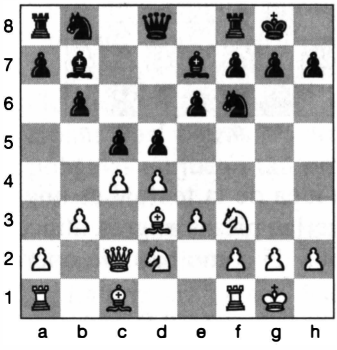
8 ... d5

Las negras aprovechan la ocasión de disputar el dominio del centro, de paso que atajan, de una vez por todas, el avance del peón e a e4, ya que controlan esta casilla crítica con peón, caballo y alfil, mientras que las blancas sólo tienen dos piezas atacando e4.

Es cierto que ahora ha quedado bloqueada la diagonal del alfil b7, pero esta circunstancia es sólo temporal.

9 ♕c2 (D) **...**

Mucho mejor era el sencillo desarrollo del alfil por b2, preparado con la jugada anterior.



El propósito de 9 ♕c2 es asegurarse el control del punto e4 e impedir que las negras instalen en esa casilla el caballo, con 9 ... ♘e4. El problema es que la jugada textual permite a las negras hacerse con la iniciativa y dirigir el curso del juego.

9 ... ♘c6

Una poderosa jugada, que combina desarrollo, intento de agresión y ¡profilaxis!

El desarrollo es evidente: el caballo se sitúa en la casilla ideal de apertura.

La agresión radica en que el caballo amenaza saltar a b4, atacando dama y alfil, y forzando un cambio que dejaría a las blancas sin su amenazador alfil de rey.

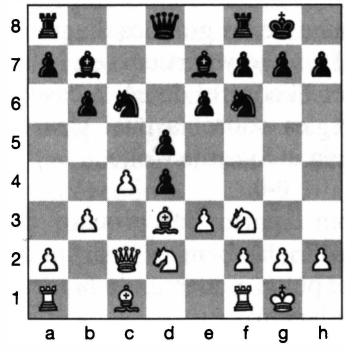
La profilaxis es otra virtud de la jugada, puesto que impide el avance 10 e4, después de lo cual la continuación sería: 10 ... ♘b4 11 ♕c3 ♘xd3 12 ♕xd3 dxe4, y las negras ganan pieza.

10 a3 ...

Las blancas deben preservar su valioso alfil de d3.

Lamentablemente, el tiempo perdido en la jugada de peón tendrá serias consecuencias, como pronto veremos.

10 ... cxd4 (D)



El cambio de las negras obedece al deseo de clarificar la situación en el centro y, de paso, para abrir la columna c, propiciando la intervención de la torre de a8.

11 cxd5 ...

La captura alternativa 11 exd4 se enfrentaría a la desagradable réplica 11 ... dxc4 12 ♕xc4 (forzada, pues de otro modo las blancas pierden su peón d) 12 ... ♖c8, ejerciendo una molesta presión sobre el centro blanco. Otra posi-

bilidad, en lugar de la textual, es 11 ♘xd4 ♘xd4 12 exd4 dxc4 13 ♕xc4 (para salvar el peón d) 13 ... ♖c8 14 ♕a4 ♗c6 15 ♕xa7 (o bien 15 ♕c4 ♗xg2 y las negras ganan fácilmente) 15 ... ♖a8 y las negras ganan la dama.

11 ... ♕xd5

Las negras se embolsan un peón y, por si esto fuera poco, se adueñan del ataque.

La dama no está en peligro, ya que las piezas blancas están lo bastante bien desarrolladas para plantearle problemas.

12 exd4 ...

Las blancas abren la posición para conseguir algún contrajuego. Esperan poder utilizar la columna e para su torre, y la casilla e4 como trampolín para sus piezas.

La atractiva, aunque superficial, 12 e4 no consigue gran cosa, ya que después de 12 ... ♕h5, la casilla vital, e4, está ocupada por un peón, y, por tanto, inservible para las maniobras de las piezas, mientras que las negras dispondrían de un peón pasado en la columna d.

12 ... ♘xd4

Este ataque gana tiempo, ya que las blancas deben perder una jugada en retroceder con la dama.

13 ♕b1 ...

Obviamente, no servía 13 ♘xd4, ya que la dama negra asestaría mate en el acto, mientras que 13 ♕b2 ♘xf3+ 14 ♘xf3 ♕xd3 costaría pieza. ♗ 13 ♕c3, las negras responderían con 13 ... ♖fd8, seguido de 14 ... ♖ac8, y de nuevo la dama debe retirarse.

La jugada realizada por las blancas probablemente sea el mal menor.

13 ... ♖fd8

Intensificando la presión sobre la columna d, en particular sobre el alfil, cuya existencia está amenazada por 14 ... ♘xf3+ 15 ♘xf3 ♕xd3 16 ♕xd3 ♖xd3.

14 ♘e1 (D)**...**

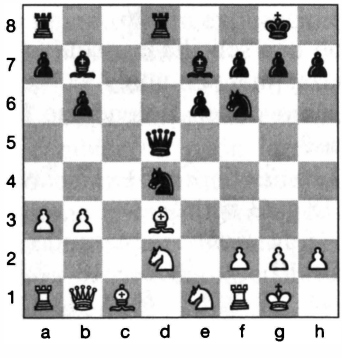
Las blancas protegen su alfil, además del punto vulnerable g2.

Contra 14 ♗c2, las negras podrían elegir entre los siguientes temas:

1) Simplificación (puesto que tienen peón de más), con 14 ... ♘xc2.

2) Proseguir la presión con 14 ... ♖ac8, obligando al alfil de c2 a situarse en la primera fila.

3) Combinación: 14 ... ♘e2+ 15 ♔h1 ♗a6 (amenazando ganar calidad con 16 ... ♘c3) 16 ♖e1 ♘g4 17 ♘e4 ♕xe4! 18 ♗xe4 ♘xf2++.



14 ... ♕h5!

Esta jugada de dama no plantea ninguna amenaza directa, pero... ¡las negras amenazan con amenazar! La idea es desordenar la ciudadela de peones, combinando el ataque de la dama con una pieza menor, por ejemplo, 15 ... ♗d6 o 15 ... ♘g4. Esto obligaría a uno de los peones a dejar su base, creando debilidades que las negras podrían explotar. El peón avanzado se convertiría en sí mismo objetivo de ataque, y se abrirían sendas de invasión hacia el rey blanco.

Este procedimiento de minado es interesante para aprender cómo una posición aparentemente fortificada puede volverse vulnerable al asalto de las piezas enemigas.

15 ♗b2 ...

Las blancas no tienen defensa concreta (sobre todo contra amenazas nebulosas), de modo que continúan el desarrollo de sus piezas, porque cuantas más tengan en juego, tantas más posibilidades tendrán de sobrevivir.

15 ... ♗d6

Con una sencilla e inequívoca amenaza: ¡mate en una!

¿Cómo deben defenderse las blancas?

1) 16 ♘ef3 ♘xf3+ 17 ♘xf3 ♗xf3 18 gxf3 ♕xh2++.

2) 16 f4 ♗c5 (amenazando la mortal 17 ... ♘e2+ 18 ♔h1 ♘g3++) 17 ♔h1 ♘g4 18 h3 ♕xh3+ y mate a la siguiente.

3) 16 h3 ♕e5 (de nuevo apuntando al mate en h2) 17 g3 ♕d5 (ahora amenazando 18 ... ♕h1++) 18 f3 ♕g5, y la posición blanca está hecha añicos.

16 g3 ...

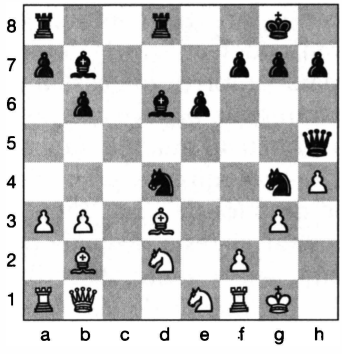
Por un proceso de eliminación, única.

16 ... ♘g4

Las blancas se han visto obligadas a avanzar su peón g. Ahora, y ante la amenaza 17 ... ♕xh2++, tendrán que avanzar también su peón h.

17 h4 (D) **...**

Las blancas no tienen alternativa, dejando a la dama negra fuera de contacto con su rey. ¿O no?



17 ... ♕xh4!

¡Brillante! No porque se sacrifique la dama, sino porque constituye la culminación precisa a la explotación sistemática de las debilidades en torno al rey blanco.

Las negras crean ahora dos amenazas de mate en una jugada: en h1 y en h2.

0-1

Después de 18 gxh4, sigue como un rayo la réplica 18 ... ♗xh2++.

Partida nº 12

Pitschak – Flohr

Liebwerda, 1934

Apertura Inglesa

1 c4 ...

A pesar de que esta jugada sólo libera una pieza, a diferencia de las dos liberadas tanto con 1 e4 como con 1 d4, la Inglesa es una de las armas de apertura más fuertes del arsenal blanco. Ejerce un gran reclamo sobre aquellos jugadores que buscan la originalidad desde el comienzo de la partida, ya que permite el maniobreo de las piezas sin entrar en un contacto inmediato con el enemigo. Las blancas ni siquiera tratan de ocupar el centro. Dejan que las negras acumulen allí sus piezas y peones, para atacarlos a continuación lateralmente. Pueden, por ejemplo, fianchettar sus alfiles y atacar el centro a distancia, tratando de minarlo.

Si las blancas deciden atenuar su originalidad con precaución, pueden trasponer de la Inglesa a alguna apertura de peón dama, conservando, en todo caso, un excelente juego.

1 ... e5

Las negras se desarrollan de forma clásica: plantando un peón en el centro y abriendo camino a dos piezas.

2 ♘c3 ...

Las blancas prefieren incorporar una pieza al juego, antes que avanzar un peón central. De hecho, después de 2 d4 exd4 3 ♕xd4 ♘c6, la dama debe retroceder, perdiendo un tiempo. Y si 2 e4, las blancas quedarían con el peón d retrasado, y el alfil de f1 no puede jugar a c4.

2 ... ♘f6

Las negras cuidan el orden de sus movimientos. Esta jugada de caballo no es un simple desarrollo de pieza. Su propósito es contrarrestar la presión de caballo y peón blancos sobre la casilla d5.

3 g3 ...

Está claro que con idea de situar el alfil rey en g2, desde donde operará a lo largo de la gran diagonal de casillas blancas, contribuyendo así a la presión sobre d5.

3 ... d5!

Las negras liberan su juego, abriendo nuevos caminos para las piezas del flanco de dama. Al mismo tiempo, piden explicaciones al peón blanco de c4.

4 cxd5 ...

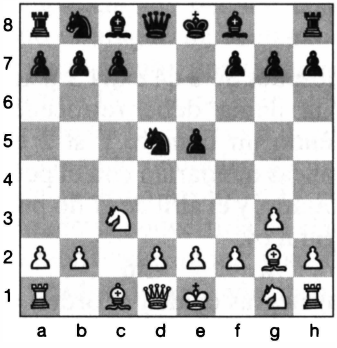
Las blancas están encantadas de cambiar un peón lateral por otro central porque, además, la columna c, que ahora queda semiabierta, ofrece buenas perspectivas a su torre dama, cuando ésta se sitúe en c1.

4 ... ♘xd5

Este tipo de capturas son prácticamente obligadas. Diferir-

las podría permitir a las blancas defender el peón y aferrarse a él.

5 ♗g2 (D)...



Las blancas desarrollan pieza con ganancia de tiempo, porque atacan el caballo de d5.

En los viejos tiempos las negras probablemente hubieran respondido 5 ... ♗e6, protegiendo al caballo de paso que desarrollaban otra pieza. Los jugadores actuales, sin embargo, miran con recelo hasta las jugadas más naturales, en su búsqueda de la verdad (y de nuevos caminos para ganar).

5 ... ♘b6!

¡El alfil puede esperar! La ventaja de esta jugada es que las negras pueden conservar el control de la casilla d4, impidiendo que las blancas rompan en el centro con d4. Después de 5 ... ♗e6, por otra parte, el juego puede continuar así: 6 ♘f3 ♘c6 7 0-0 ♗e7 8 d4, cuando las negras tienen problemas, dado que la posición se abre, mientras que su rey todavía sigue en el centro.

6 ♘f3 ...

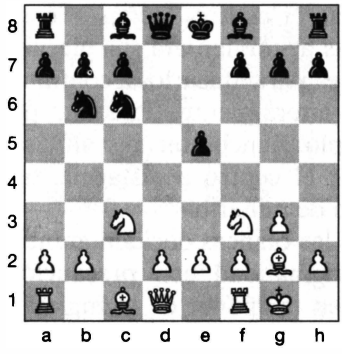
De nuevo, una de las piezas blancas se desarrolla amenazando, esta vez el peón e.

6 ... ♘c6

Las negras defienden su peón de la forma más simple y natural, situando su caballo de b8 en la casilla más efectiva.

A pesar de que las negras tienen menos piezas en juego que las blancas, su posición no es inferior. Tienen un peón en el centro y sus alfiles, aunque todavía no desarrollados, cuentan con gran potencial, ya que su radio de acción es superior al de los contrarios.

7 0-0 (D) ...



Las blancas no se comprometen, pero cobijan al rey en buen puerto, movilizando de paso una de las torres.

7 ... ♗e7

Como en la partida anterior, la posición del alfil en e7 parece decepcionante, pero en realidad previene eventuales invasiones y,

además, está dispuesto para incorporarse a cualquier ataque.

8 d3 ...

Las blancas abren paso a su alfil de c1, a fin de que pueda participar en la acción.

8 ... 0-0

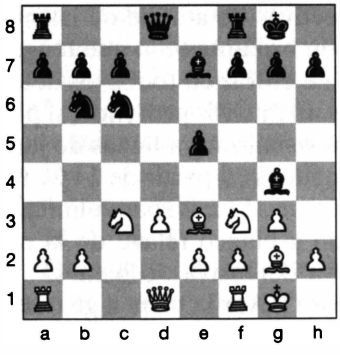
Apartar al rey del área peligrosa siempre es una buena idea, y el enroque moviliza, de paso, la torre.

9 ♗e3 ...

Con el alfil en esta casilla, las blancas podrán realizar el avance 10 d4, eliminando el molesto control que ejercen las negras sobre el centro.

9 ... ♗g4! (D)

Un excelente desarrollo, ya que el alfil ejerce un fuerte poder restrictivo sobre el flanco de rey blanco, además de dificultar el avance del peón d.



Si las blancas jugasen ahora 10 d4, sería difícil de neutralizar la réplica 10 ... ♘c4. Si las blancas contestan 11 ♘xe5, entonces, después de 11 ... ♘6xe5 12 dxe5 ♘xe3 13 fxe3, quedarían con un par de peones doblados en la columna e. O bien, si las blancas juegan 11 ♕c1 para salvar su peón b y retomar en e3 de dama, seguiría 11 ... ♘xe3 12 ♕xe3 exd4 13 ♕e4 ♗xf3, y 14 ... dxc3, ganando pieza para las negras.

La mejor línea para las blancas probablemente sea 10 ♘a4, para llevar este caballo a c5, una casilla que las blancas deben tratar de controlar en este tipo de Apertura Inglesa. Otra posibilidad sería continuar con 10 ♖c1 y sólo entonces considerar la maniobra de caballo.

10 h3 ...

Una jugada movida por el deseo de forzar al alfil a declarar sus intenciones: ¡tome el caballo o lárguese de ahí! Lamentablemente, jugadas como ésta, dictadas más por el instinto que por la razón, tienen un efecto perjudicial sobre la posición enrocada, ya que su estructura se debilita. Una vez que los peones que cubren al rey avanzan, se vuelven en sí mismos susceptibles de ataque, por mucho que exista una piña de piezas que inicialmente les sirva de protección.

10 ... ♗h5

El alfil se retira una casilla, pero mantiene la presión. A pesar de la restringida movilidad del alfil, su continua influencia es más molesta para la posición de las blancas (y su disposición mental) que si se hubiese retirado a e6, desde donde disfrutaría de mayor

libertad, pero no haría nada que molestase al oponente.

11 ♖c1 ...

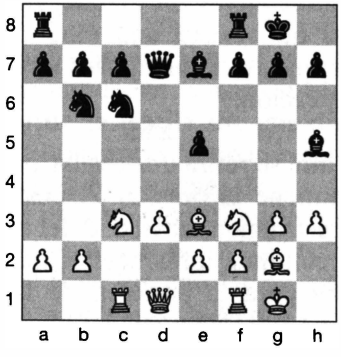
Con el evidente propósito de controlar la columna c y quizá preparar un ataque en el flanco de dama.

Una buena alternativa es 11 ♕b3, seguida, en su momento, de ♖ad1 y d4, a fin de abrir la columna d para las torres blancas y conseguir algún contrajuego en el centro. *Las acciones centrales son el mejor remedio contra un ataque en el flanco de rey.*

11 ... ♕d7 (D)

Todas las piezas deben aportar su granito de arena. La dama sólo se desplaza una casilla, ¡pero basta para dominar una importante diagonal!

El desarrollo de la dama cumple, además, otro objetivo, puesto que al despejar la octava fila, permite que ambas torres queden comunicadas. Ahora, las dos pueden desplazarse hacia el centro ocupando las columnas más importantes.



12 ♘a4 ...

La idea de las blancas es tratar de ocupar el punto c5, manteniendo ocupadas a las negras con amenazas en el flanco de dama.

Contra jugadas defensivas rutinarias, por ejemplo 12 ♔h2, las negras ponen en marcha un ataque demoledor, con 12 ... f5 y 13 ... f4, un avance de peón que destruiría la formación blanca en el flanco de rey.

12 ... ♗xf3

Ofreciendo a las blancas una penosa opción: si toman de peón, el peón d quedaría aislado y débil; si toman de alfil, perderían un peón de inmediato.

13 ♗xf3 ...

Las blancas entregan el peón h, esperando recuperarlo rápidamente con el próximo cambio de piezas.

13 ... ♕xh3

Después de esta captura, las perspectivas de ataque de las negras son brillantes. Sin que tengamos que entrar en todos los detalles de un análisis profundo, sí podemos visualizar ya líneas de juego ganadoras, a partir de 14 ... f5, seguido de 15 ... f4, para eliminar el peón g blanco (clave de la estructura defensiva), o bien 15 ... ♖f6, para llevar la torre a g6 o h6.

14 ♗xc6 ...

Mejor que esto, que recupera el peón, es 14 ♗g2, expulsando a la dama negra del entorno del rey.

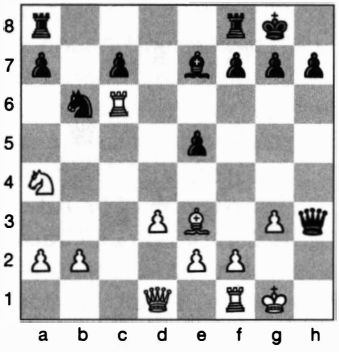
14 ... bxc6

Forzado, pero una agradable obligación. Las negras no pueden

sino sentirse satisfechas por la desaparición del alfil blanco de largo alcance.

15 ♖xc6 (D) **...**

El material está ahora igualado, pero el rey blanco se encuentra en peligro, sintiendo en la nuca el aliento de la dama enemiga.



15 ... ♘d5!

¡Una jugada terrorífica! Una amenaza de este magnífico caballo centralizado es 16 ... ♘xe3 17 fxe3 ♕xg3+ 18 ♔h1 ♕h3+ 19 ♔g1 ♗g5, y la posición blanca es ruinosa, mientras que otra amenaza es 16 ... ♘f6, seguido de 17 ... ♘g4 y 18 ... ♕h2++.

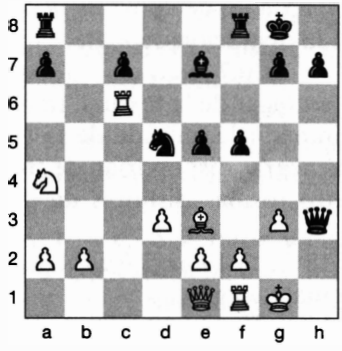
16 ♕e1 ...

Esta jugada de aspecto desmañado es absolutamente necesaria para salvar el peón g de la continuación 16 ... ♘xe3 17 fxe3 ♕xg3+. Si este peón cae, el rey no podría soportar el ataque.

Las blancas podrían jugar 16 ♗c5, cuando, después de 16 ... ♘f6, podrían oponer resistencia con 17 ♖xf6 ♗xf6 18 ♗xf8, pero en el último momento vieron la refutación 16 ... ♗xc5 17 ♘xc5 ♘f6, y para impedir 18 ...♘g4 y 19 ... ♕h2++, tienen que entregar su torre por el caballo, lo que, por supuesto, significa admitir, eventualmente, la derrota.

16 ... f5! (D)

No inmediatamente 16 ... ♘f6, ya que 17 f3 mantiene a raya el caballo (obsérvese, ahora, lo importante que es tener protegido el peón g).



Con su última jugada, las negras se preparan para jugar 17 ... f4. Si 18 gxf4, entonces 18 ... ♖xf4 19 ♗xf4 ♘xf4, y mate en g2. Si las blancas no toman el peón, sino que juegan 18 ♗c5, las negras ganan con 18 ... f3 (amenazando 19 ... ♕g2++) 19 exf3 ♘f4 (apuntando, de nuevo, al mate) 20 gxf4 ♖f5, y las blancas sólo pueden parar 21 ... ♖h5 (seguido de mate), entregando la dama con 21 ♕xe5.

17 ♗c5 ...

Si las blancas tratan de librarse del molesto caballo negro con

17 ♘c3, las negras prosiguen su ataque con 17 ... ♘f6 18 f3 ♘h5 (concentrándose sobre el vital peón g) 19 ♗f2 ♗h4 (siempre machacando el peón) 20 gxh4 ♘f4, seguido de mate en g2.

Con la textual las blancas se conceden una posibilidad precaria de salvarse, después de 17 ... ♗xc5 18 ♘xc5 ♘f6 19 f3, o bien si 17 ... ♘f6, entonces 18 ♖xf6.

17 ... f4!

No sólo para atacar el peón g, sino para abrir paso a la torre hacia f5 y h5, a fin de apoyar a la dama en la operación de mate.

18 ♗xe7 ...

Si, en lugar de la textual, 18 g4, para impedir la entrada de la torre, las negras dispondrían de tres o cuatro formas distintas de ganar:

1) 18 ... f3 19 exf3 ♘f4, seguido de mate en g2.

2) 18 ... ♕xg4+ 19 ♔h2, y ahora:

2a) 19 ... ♖f5, y la torre da mate.

2b) 19 ... f3 20 ♖g1 ♕h4++.

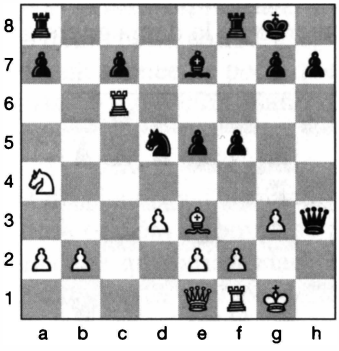
La jugada de la partida trata de reducir el número de piezas que atacan a su rey. Las blancas esperan la simple 18 ... ♘xe7, cuando el caballo, mucho menos activo, pasa a ser una amenaza mucho menor.

18 ... fxg3

Con la sencilla (y brutal) amenaza 19 ... ♕h2++.

19 fxg3 (D) **...**

Única.



19 ... ♘e3!

Amenazando 20 ... ♕g2++.

0-1

No hay defensa: 20 ♖f2 ♕xg3+ 21 ♔h1 ♖xf2 gana fácilmente, o bien 20 ♖xf8+ ♖xf8 21 ♕f2 ♖xf2 22 ♔xf2 ♕g2+ 23 ♔xe3 ♕xc6, y el resto es elemental.

En esta partida Flohr se vengó de su derrota ante Pitschak en la lucha anterior, adoptando la misma técnica con la que había sido derrotado.

Debilitó los peones que protegían al rey enrocado y luego liquidó las defensas con un ataque devastador.

Partida nº 13
Dobias – Podgorny
Praga, 1952
Defensa Francesa

1 e4 ...

Ésta es una de las mejores formas de iniciar lo que es una carrera y una lucha: una carrera para poner rápidamente en juego las piezas, y en las casillas en las que pueden actuar con mayor eficacia; y una lucha para conseguir el control del centro.

En una sola jugada, el peón ocupa una importante casilla central, atacando otras dos, y de paso permite que la dama y el alfil controlen otras ocho casillas.

1 ... e6

Esta tranquila, pero agresiva jugada, se prepara a disputar el centro a las blancas con 2 ... d5.

Esta defensa tiene el mérito de evitar muchas fuertes aperturas, por las que pueden optar las blancas tras la respuesta habitual 1 ... e5.

2 d4 ...

De una jugada similar, Philidor dijo, en su *Análisis del Juego de Ajedrez* (1791): "Este peón se avanza dos casillas por dos razones muy importantes: la primera es impedir que el alfil de rey contrario se sitúe en c5; y la segunda, para hacer valer la fuerza de sus peones en el medio del tablero."

Deberíamos seguir el consejo del gran Philidor.

2 ... d5

Un ataque al peón e, que lucha por la supremacía en el centro.

3 ♘c3 ...

De las diversas posibilidades que disponen las blancas (avanzar el peón e a e5, cambiar peones, sacrificar su peón central o protegerlo), eligen la que les permite desarrollar pieza, manteniendo la presión.

3 ... dxe4

Concediéndole temporalmente a las blancas mayor libertad de acción, pero las negras esperan jugar ... c5 más tarde y eliminar así el molesto peón d.

4 ♘xe4 ...

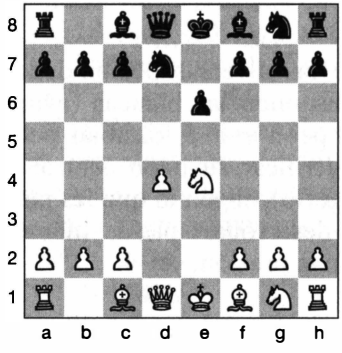
Al retomar el peón, las blancas consiguen una pequeña ventaja, a causa del caballo centralizado y la posición de los peones.

4 ... ♘d7 (D)

Preparando un apoyo para el desarrollo del caballo de g8 a f6. Si las blancas cambian entonces caballos, las negras pueden retomar con el de d7.

De jugarse inmediatamente 4 ... ♘f6, puede seguir 5 ♘xf6+ y las negras deben retomar, bien de peón (5 ... gxf6), dislocando los peones de su flanco de rey, bien de dama (5 ... ♕xf6), con lo que se arriesga a ser hostigada por las piezas menores blancas. Un ejem-

plo de lo que podría suceder después de 4 ... ♘f6 5 ♘xf6+ ♕xf6 es esta pequeña trampa: 6 ♘f3 ♗d7 (para apoderarse de la gran diagonal) 7 ♗d3 ♗c6 8 ♗g5 ♗xf3 9 ♗xf3 ♕d2 10 ♕xd4 ♗b5+, y las blancas ganan la dama enemiga.



5 ♘f3 ...

La casilla donde mejor puede operar el caballo rey en la apertura. Al desarrollarse por f3 ejerce una gran influencia sobre el centro, y donde representa un valor incalculable en la defensa del rey, una vez enrocado.

5 ... ♗e7

Una jugada de desarrollo que no define las intenciones de las negras, pero que saca pieza de la última fila, facilitando el enroque, aunque no es tan buena como 5 ... ♘gf6.

Si en lugar de la textual, las negras tratasen de desarrollar por fianchetto su alfil de c8 (tentador, en vista de que el caballo blanco se encuentra en la gran diagonal), hay una celada en la que pueden caer: 5 ... b6 6 ♗b5 ♗b7 7 ♘e5! ♗xe4 (o bien 7 ... ♗c8 8 ♗g5 ♘f6 9 ♘c6, ganando la dama) 8 ♗xd7+ ♔e7 9 ♗c6!, y las negras deben perder algún material.

6 ♗d3 ...

Esto probablemente es más agudo que 6 ♗c4, pero cualquier de las dos jugadas sitúa al alfil en un buen punto, despejando la primera fila para el enroque corto.

6 ... ♘gf6

También las negras se disponen a poner su rey a cubierto, desarrollando, por fin, su caballo de g8.

7 ♕e2 ...

Las blancas desarrollan pieza y apoyan su caballo central, ahora fuertemente defendido por alfil y dama.

Esta jugada restringe más la posición de las negras que 7 ♘xf6+ ♗xf6, cuando las negras pueden iniciar un ataque al centro blanco, con ... c5.

7 ... 0-0

El rey busca la seguridad en el enroque. La maniobra liberadora no era convincente: 7 ... ♘xe4 8 ♗xe4 ♘f6, debido a 9 ♗xb7 ♗xb7 10 ♕b5+, seguido de 11 ♕xb7, con lo que las blancas habrían ganado un peón.

8 0-0 ...

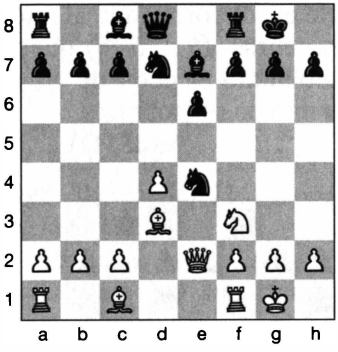
El enroque de las blancas es menos para escapar del peligro que para movilizar la torre rey.

La posición de las blancas es tan prometedora que disponían de una buena alternativa: 8 ♗g5 ♘xe4 9 ♕xe4 g6 (no, desde luego,

9 ... ♘f6 para impedir el mate, pues 10 ♗xf6 ganaría en el acto) 10 h4, cuando las blancas pueden enrocar en el flanco de dama para asaltar los bastiones enemigos con una avalancha de peones.

8 ... ♘xe4 (D)

Las negras cambian caballos para conseguir algún espacio.



9 ♕xe4! ...

¡La dama domina gran parte del tablero, amenazando mate! A primera vista, parece arriesgada esta captura, porque la dama podría quedar expuesta al ataque de las piezas enemigas, pero las negras no están en posición (como quiera que se tome el término) de crear problemas. ¡Bastante tienen con tratar de sobrevivir!

9 ... ♘f6

Naturalmente, las negras no quieren avanzar uno de sus peones del enroque, por ejemplo, 9 ... g6, a menos que estén obligadas a ello. Por otra parte, ¿qué hay de malo en la jugada textual, 9 ... ♘f6? ¿No incorpora el caballo a la mejor casilla, no protege el mate, no ataca la dama blanca y no libera su alfil de dama?

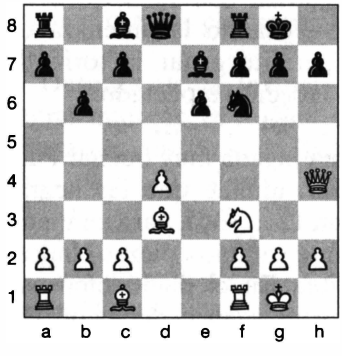
Desde luego, todo eso es cierto y, dadas las circunstancias, lo más probable es que sea la mejor jugada de las negras. Pero es curioso que una jugada hecha de forma forzada no suela tener el mismo efecto positivo que cuando se hace de forma voluntaria.

10 ♕h4 ...

Después de esto, el caballo negro (que, desde luego, está situado en la mejor casilla) *debe permanecer en f6 contra viento y marea, para evitar el mate.*

10 ... b6 (D)

El alfil de c8, al que las primeras jugadas de su bando le han cerrado el paso hacia el flanco de rey, busca otros medios para tomar parte en la lucha. El desarrollo por b7 parece atractivo, ya que desde dicha casilla puede dominar la gran diagonal.



11 ♗g5! ...

¡Excelente estrategia! Las blancas atacan la pieza contraria más importante en la defensa, el caballo que protege el mate. La amenaza concreta es 12 ♗xf6 ♗xf6 13 ♕xh7++.

Una sencilla amenaza, pero muy fácil de parar. Lo único que tienen que hacer las negras es jugar 11 ... g6 u 11 ... h6.

¿Qué pretenden las blancas con la jugada textual?

El verdadero propósito es *obligar a las negras a avanzar uno de sus peones del enroque*, a fin de poder evitar el mate. El avance de cualquiera de los peones creará puntos débiles en la estructura defensiva, que nunca podrán ser reforzados. Al debilitar orgánicamente la posición, se produce una avería crónica, porque el peón que avanza nunca podrá regresar a su situación anterior, en línea con los demás peones.

11 ... g6

En caso de 11 ... h6, las blancas seguirían con 12 ♗xf6 ♗xf6 13 ♕e4, cuando la amenaza de mate permite ganar la torre de a8, un inocente espectador.

12 c4 ...

¡Una jugada muy buena! Para empezar, impide que las negras jueguen 12 ... ♘d5, para eliminar, mediante cambios, piezas blancas atacantes. En el plano ofensivo, prepara el avance del peón d4, que romperá la estructura de peones negros en e6. Una vez hecho esto, la torre blanca podrá penetrar a través de la columna e.

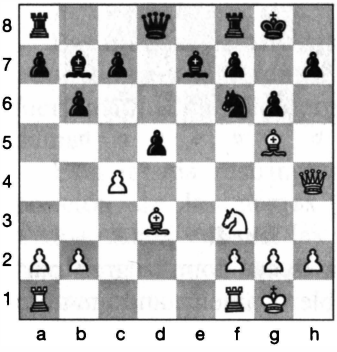
12 ... ♗b7

Las negras no disponen de contraataque efectivo. Lo mejor que pueden hacer es seguir desarrollando piezas por las casillas más favorables, a fin de ofrecer la mayor resistencia posible.

13 d5 ...

Amenazando, tras la preparación previa 14 ♖ad1, tomar el peón de e6, de forma que al retomar las negras (15 ... fxe6), quede más debilitado el peón de g6, al perder uno de sus soportes.

13 ... exd5 (D)



Esto parece ganar un peón, ya que si las blancas retoman 14 cxd5, la respuesta 14 ... ♘xd5 no sólo mantiene esa ventaja, sino que además fuerza el cambio de alfiles, atenuando así la fuerza del ataque blanco.

14 ♖fe1! ...

Esta inesperada *zwischenzug* (jugada intermedia) amenaza con ganar de inmediato: 15 ♖xe7 ♕xe7 16 ♗xf6 ♕d6 17 ♘g5 h5 18 ♕xh5! gxh5 19 ♗h7++!

14 ... h6

Las negras ofrecen un peón para desviar una de las piezas que presionan sobre el caballo de f6 y el alfil de e7.

No servía de alivio 14 ... ♔g7, en apoyo del caballo, porque las blancas replicarían con la brutal 15 ♗h6+, que ganaría calidad.

15 ♕xh6 ...

Pero no 15 ♗xh6, que permite 15 ... ♘e4, desviando la dama blanca. Ahora las blancas planean 16 ♗xg6 fxg6 17 ♕xg6+ ♔h8 18 ♘d4 (amenazando ganar con 19 ♘e6, 19 ♘f5 o 19 ♖e3, seguido de 20 ♖h3+) 18 ... ♕e8 19 ♕h6+ ♔g8 20 ♘f5 ♖f7 21 ♗xf6, ganando fácilmente.

15 ... ♘g4

Las blancas ganarían limpiamente contra 15 ... ♘e4, jugando 16 ♗xe7 ♕xe7 17 cxd5 (amenaza con capturar a la siguiente el caballo clavado de e4) 17 ... ♗xd5 18 ♗xe4 ♗xe4 19 ♖xe4! ♕xe4 20 ♘g5, cuando las negras deben perder la dama para no recibir mate.

La textual, por supuesto, es una tentativa para expulsar a la dama rival.

16 ♕h4 ...

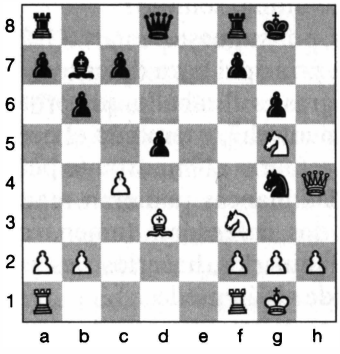
Las blancas apoyan el alfil, atacan el caballo y amenazan ganar con 17 ♗xe7. ¿Hay quién dé más en una sola jugada?

16 ... ♗xg5

Regresar con el caballo a f6 lleva a la catástrofe. Por ejemplo: 16 ... ♘f6 17 ♖xe7 ♕xe7 18 ♗xf6 y las blancas atacan la dama, amenazando, además, mate en h8.

17 ♘xg5 (D) **...**

La eterna canción: se amenaza mate en h7.



17 ... ♘f6

Las negras también siguen el estribillo, regresando con su caballo a f6. También aquí las negras sitúan el caballo en una buena casilla, pero no por voluntad propia.

18 ♕h6 ...

Esto restringe a las negras aún más que si se llevase la torre a h3, vía e3. Por ejemplo, después de 18 ♖e3 ♖e8 19 ♖h3 ♔f8, cuando el rey negro evita el inmediato desastre.

Después de la textual, si las negras intentan 18 ... ♖e8, se encontrarían con 19 ♗xg6 ♖xe1+ 20 ♖xe1 fxg6 21 ♕xg6+ ♔h8 22 ♘f7++.

18 ... d4

Para impedir 19 ♖e3 y, de paso, darle más juego al alfil sobre la gran diagonal.

¿Cómo deben proseguir el ataque las blancas? ¿Pueden incorporar refuerzos sin demasiada

pérdida de tiempo? ¿O pueden debilitar la formación defensiva, haciéndola vulnerable al asalto inmediato? ¿Hay algún consejo en este último sentido?

¡Sí, por supuesto!

La principal baza defensiva de las negras es el caballo, que protege el punto h7, y también el peón f que refuerza el importante peón g. Si las blancas pudieran atacar estos dos defensores (amenazarlos, eliminarlos, hacerlos desaparecer de algún modo...)

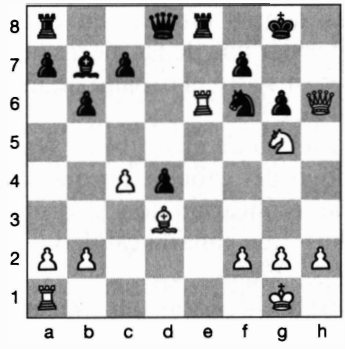
Pues existe una jugada, ¡aunque a primera vista parece absurda!

Consejo nº 2: El maestro considera todas aquellas jugadas que le *gustaría* hacer, *sobre todo las que parecen imposibles.*

19 ♖e6!! ...

Amenazando con capturar el caballo, seguido de mate con la dama.

19 ... ♖e8 (D)



Si las negras hubiesen jugado 19 ... fxe6, habría seguido 20 ♕xg6+ ♔h8 21 ♕h6+ ♔g8 22 ♗h7+ ♔h8 23 ♗f5+ ♔g8 24 ♗xe6+ ♖f7 25 ♗xf7++.

Es interesante observar que, con la espectacular 19 ♖e6, las blancas no sólo atacan el caballo, sino que explotan el hecho de que el peón f no puede capturar la torre, abandonando la defensa del peón g.

La última jugada de las negras es para dar al rey la casilla de escape f8, en previsión de que las blancas tomen el caballo, seguido de jaque en h7.

20 ♗xg6 ...

Rompiendo definitivamente la barrera de peones. La amenaza es 21 ♗xf7++.

1-0

No hay defensa. Veamos:

1) 20 ... fxe6 21 ♗f7++.

2) 20 ... fxg6 21 ♕xg6+ ♔h8 22 ♘f7++.

3) 20 ... ♕d7 21 ♗h7+ ♘xh7 (o bien 21 ... ♔h8 22 ♕xf6++) 22 ♕xh7+ ♔f8 23 ♕h8++.

Partida nº 14
Tarrasch – Mieses
Berlín, 1916
Defensa Francesa

1 e4 ...

Un excelente comienzo para desarrollar piezas, ya que se abren inmediatamente líneas para la dama y el alfil rey. El propio peón e contribuye, además, a la lucha por el centro, ocupando una casilla clave y atacando otras dos (d5 y f5).

1 ... e6

A pesar de su modesta apariencia, esta jugada es tan buena como 1 ... e5. La idea de las negras es seguir con 2 ... d5, atacando el centro blanco, en cuyo caso están preparadas para responder a 3 exd5, con 3 ... exd5, conservando un peón en el centro.

2 d4 ...

¡Naturalmente! Las blancas colocan otro peón en el centro, convirtiendo ahora las casillas e5 y c5 en territorio prohibido para las piezas negras. Entretanto, su propia dama y el alfil de casillas negras disponen de mayor libertad de movimientos.

2 ... d5

¡Pidiendo explicaciones al peón de e4!

Las blancas disponen de amplia elección de respuestas:

1) 3 exd5, para simplificar.

2) 3 e5, para restringir a las negras, ampliando el campo blanco.

3) 3 ♘c3 (o también 3 ♘d2, e incluso, aunque es menos efectiva, 3 ♗d3), para proteger el peón y desarrollar pieza al mismo tiempo.

El primer método era predilecto de Morphy, a quien le gustaban las posiciones abiertas que daban a sus piezas posibilidades de ataque. Actualmente, rara vez es adoptado, ya que, tras el cambio de peones, las posiciones son simétricas e iguales, por lo que es difícil poner en marcha un ataque. A menos, naturalmente, que sea usted Morphy.

La jugada restrictiva 3 e5 tiene, en cambio, muchos grandes abogados, pero el argumento contra este sistema es que la cadena de peones blancos es rígida y susceptible de ser minada por medios tácticos. Las negras emprenden un fuerte contraataque sobre la base de la cadena de peones, con 3 ... c5, seguido de ...♘c6 y ...♕b6, cuando las blancas se encuentran defendiendo un centro que ha perdido su flexibilidad.

Queda el tercer camino, sencillo y coherente con el sentido común en ajedrez: apoyar el peón e4, e incorporar una pieza a la acción.

3 ♘c3 ...

Típico de Tarrasch: elige un método que favorece el desarrollo, manteniendo la tensión en el centro. Esta jugada moviliza el caballo, protege el peón e y aumenta la presión sobre d5.

3 ... dxe4

Tarrasch desaprueba este cambio de peones, ya que las negras abandonan el centro sin obtener compensación alguna. Si los resultados pueden, de algún modo, avalar una opinión, Tarrasch demostró en este match que la suya era correcta. Mieses jugó 3 ... dxe4 siete veces, con negras, y el resultado fue que dos partidas finalizaron en tablas y cinco fueron ganadas por Tarrasch.

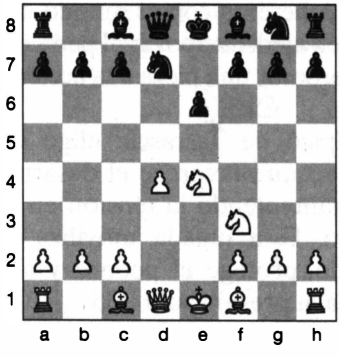
4 ♘xe4 ...

Ahora las blancas tienen un magnífico caballo centralizado, presión sobre e5 y c5, y una superior posición de peones (uno en d4 contra uno en e6), que le garantiza mayor libertad de acción.

4 ... ♘d7

Con idea de apoyar el salto del caballo de g8 a f6. Si las negras jugasen 4 ... ♘f6 de inmediato, las blancas pueden cambiar caballos con 5 ♘xf6+. Si las negras retoman de dama, la posición de ésta sería inestable, y si retoman de peón, 5 ... gxf6, quedaría rota la estructura de peones del flanco de rey.

5 ♘f3 (D) ...



En esta casilla es donde resulta más útil el caballo rey, así que ¿por qué no situarlo en ella desde el principio?

Ni los más grandes maestros realizan jugadas espectaculares o "brillantes" en plena apertura, en un intento por mostrarse distintos, o por impresionar a otros con su capacidad para encontrar jugadas extraordinarias en posiciones comunes. Se contentan con desarrollar rápidamente sus piezas, situarlas en casillas idóneas, y esperar que la naturaleza siga su curso. Cuando ha llegado la hora del juego combinativo, las apuestas favorecerán al jugador con superior desarrollo.

5 ... ♘gf6

Una correcta jugada de desarrollo. El caballo de g8 no sólo se sitúa en la casilla más conveniente a su juego, sino que cuestiona la supremacía del caballo blanco, luchando por su posición en el centro.

6 ♗d3 ...

Antes que retirarse, las blancas apoyan el caballo, desarrollando otra pieza. Si las negras cambian en e4, las blancas mantendrían una pieza en el centro.

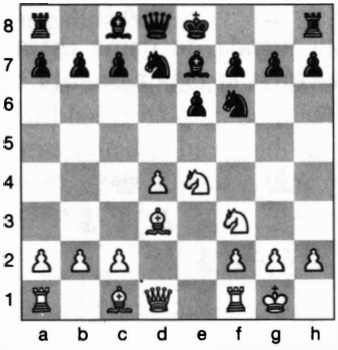
6 ... ♗e7

El alfil está bien situado en e7, y las bodegas quedan limpias para un rápido enroque.

Una interesante alternativa es 6 ... ♘xe4 7 ♗xe4 ♘f6 8 ♗d3, cuando el tiempo perdido por el alfil en su retirada, está compensado por el tiempo per-

dido por las negras al jugar 3 ... dxe4.

7 0-0 (D) ...



El rey se refugia tras una barricada de peones y, de paso, la torre de ese flanco se incorpora al centro, con miras a la semiabierta columna e.

7 ... ♘xe4

Las negras cambian para liberarse un tanto de su restringida posición, dándole aire a sus piezas del flanco de dama.

8 ♗xe4 ...

Tras esta jugada, las blancas monopolizan las importantes casillas centrales, de modo que las negras tienen el problema de luchar por la igualdad.

8 ... ♘f6

Ésta siempre es una buena casilla para un caballo, y en este caso el caballo accede a ella ganando un tiempo, por el ataque sobre el desprotegido alfil blanco.

9 ♗d3 ...

Este activo alfil es demasiado valioso para que las blancas permitan su cambio, porque una transacción así beneficiaría a las negras, por cuanto reducir el número de piezas sobre el tablero significa atenuar la presión.

9 ... b6

Las negras, como es lógico, quieren que el alfil de c8 cumpla con su trabajo, y piensan desarrollarlo por b7. Hay, sin embargo, un peligro en tratar de realizar esta maniobra, con el rey sin enrocar. No sólo es el riesgo de un jaque en la diagonal a4-e8, que podría obligar al rey a moverse y perder el derecho a enrocar, sino que también existe la posibilidad de que las blancas instalen un caballo en c6, una casilla debilitada por el avance del peón b.

10 ♘e5! ...

El caballo ocupa un maravilloso puesto avanzado, ejerciendo efectos restrictivos sobre las ambiciones negras de expansión.

10 ... 0-0 (D)

Las negras comprenden que 10 ... ♗b7 se refuta con 11 ♗b5+, a lo que deben responder, bien con 11 ... ♔f8, perdiendo el privilegio del enroque, bien con 11 ... c6, entregando un peón.

Naturalmente, sería estúpido tomar un peón con 10 ... ♕xd4, porque se perdería la dama tras el jaque descubierto 11 ♗b5+.

11 ♘c6 ...

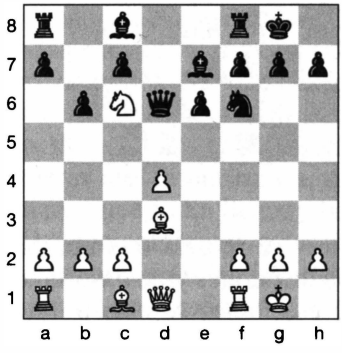
Ocupando de inmediato la casilla debilitada, con idea de eliminar el alfil contrario de casillas negras. Pero ¿por qué entregar el caballo si, como dije hace un momento, ocupa una posición maravillosa, por un alfil que parece tener escaso potencial?

Hay, al menos, tres buenas razones:

- El cambio priva a las negras de uno de sus alfiles, y la simple posesión de la pareja de alfiles es una formidable arma de ataque, por plácida que sea la posición.
- La reducción de material incrementa la fuerza dinámica del par de alfiles blancos, que dispondrán de más espacio como campo de operaciones. Cuanto más vacío se halle el tablero, mayores zonas pueden dominar, uno operando sobre diagonales blancas, y el otro sobre negras.
- La tercera razón es más sutil: La posición del flanco de rey negro está defendida por el caballo, y éste por la dama y el alfil. A fin de poder eliminar el caballo (algo fundamental si se quiere tener éxito con un ataque al enroque), las blancas eliminan primero uno de sus firmes defensores, el alfil. El relevo que la dama hace del alfil permitirá una clavada del caballo que resultará muy efectiva, porque no es fácil de neutralizar.

11 ... ♕d6 (D)

Esta jugada de dama es tan buena como la mejor en esta situación.



12 ♕f3! ...

Una importante jugada intermedia. Es más fuerte que la inmediata 12 ♘xe7+, porque obliga a las negras a modificar sus planes. Analicemos ambas jugadas:

Si las blancas juegan 12 ♘xe7+, entonces, después de 12 ... ♕xe7, 13 ♕f3 ataca la torre. La torre evita el ataque situándose en b8, pero la siguiente jugada, 14 ...♗b7 expulsará a la dama blanca de la gran diagonal, totalmente controlada por el alfil negro.

Después de la textual, las blancas amenazan 13 ♘xe7+ ♕xe7 14 ♕xa8, ganando una torre. Esta vez la torre no puede escapar de la acción de la dama, ya que la casilla b8 es atacada por el caballo blanco, y la respuesta 12

... ♗b7 (para interponer el alfil, desarrollándolo, como previsto, por la gran diagonal), falla por 13 ♘xe7+ ♕xe7 14 ♕xb7, y las blancas ganan pieza.

12 ... ♗d7

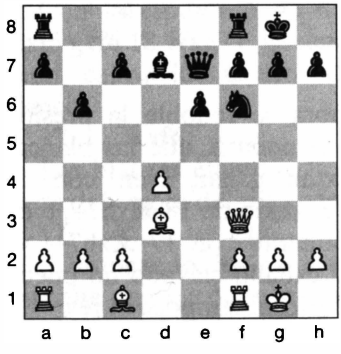
La consecuencia de la maniobra blanca es que, para salvar la torre, este alfil ha debido desarrollarse por d7, donde tiene pocas perspectivas.

13 ♘xe7+ ...

Estratégicamente, esto representa un triunfo para las blancas, porque no sólo se quedan con la ventaja de la pareja de alfiles contra alfil y caballo de las negras, sino que también han obligado al segundo alfil negro a situarse en una posición desfavorable, mientras que las blancas conservan el dominio de la gran diagonal blanca.

13 ... ♕xe7 (D)

Las negras retoman con la impresión de que su posición es lo bastante sólida, aunque un tanto defensiva.



14 ♗g5! ...

Las blancas presionan el caballo con esta poderosa clavada. Antes de ir más allá, hagamos un pequeño balance:

Sin hacer nada especial, aparte de sencillas jugadas de desarrollo, las blancas han logrado la ventaja de la pareja de alfiles, una mejor posición en general, más piezas en juego y una duradera iniciativa.

¿Más piezas en juego? Sí, su dama y ambos alfiles están *activamente* situados, mientras que el caballo negro no puede moverse, su dama está sujeta a la defensa del caballo (o perder un peón, tras ♗xf6), y el alfil tiene poca movilidad, desconectado del flanco de rey por su propio peón e.

Las blancas proyectan ahora crear una brecha en la línea de peones que protegen al rey negro con la sorprendente, pero lógica, 15 ♕e4. Las negras no podrán, entonces, contestar 15 ... ♘xe4, ya que después de 16 ♗xe7 (atacando dos piezas) 16 ... ♖e8 17 ♗xe4, no tienen tiempo para retomar el alfil de e7, debido a que su torre de a8 está atacada. La idea que persigue la jugada 15 ♕e4 no es inducir a las negras a tomar la dama, sino obligarles a jugar 15 ... g6, en vista de la amenaza 16 ♗xf6 ♕xf6 17 ♕xh7++. El efecto de ese avance de peón será debilitar la estructura defensiva del rey negro y, de paso, se eliminará un puntal del caballo clavado, ofre-

ciendo a las blancas puntos de invasión sobre las debilitadas casillas f6 y h6, que ya no estarían protegidas por el peón g. Una posibilidad, por ejemplo, es 15 ♕e4 g6 16 ♕h4 (atacando el caballo) 16 ... ♔g7 17 ♗h6+, y las blancas ganan calidad.

14 ... ♖ac8

Las negras apartan la torre de la línea de fuego, de forma que en la continuación 15 ♕e4 ♘xe4 16 ♗xe7 ♖fe8 conserven la igualdad material.

Además, la idea constructiva es jugar 15 ... c5, atacando el peón central blanco, y abriendo la columna c para la torre.

15 ♖fe1 ...

Una útil jugada de desarrollo, restrictiva y preparatoria:

- Sitúa la torre en una útil columna semiabierta.
- Impide toda tentativa de las negras por liberarse con el avance del peón e.
- Puede propiciar la incorporación de la torre de e1 a un ataque en el flanco de rey. Por ejemplo: 16 ♕h3 (amenazando, de nuevo, con ganar inmediatamente, tras 17 ♗xf6) 16 ... h6 17 ♗xh6 gxh6 18 ♕xh6, y la torre entra en juego, vía e5 y g5, con efectos decisivos.

15 ... ♖fe8

Evacuando una casilla para el rey. Las negras abandonan la proyectada 15 ... c5, contra lo que Tarrasch pensaba responder (según sus propios comentarios) 16 ♕h3 (amenazando 17 ♗xf6) 16 ... h6 17 ♗xh6, y ahora:

1) 17 ... c4 18 ♗xg7 ♔xg7 19 ♕g3+ ♔h8 20 ♕h4+ ♔g7 21 ♕g5+ ♔h8 22 ♕h6+ (¡un curioso zigzagueo con la dama!) 22 ... ♔g8 23 ♖e5, con rápido mate.

2) 17 ... gxh6 18 ♕xh6 cxd4 (para responder a 19 ♖e5 con 19 ... ♖c5) 19 ♕g5+ ♔h8 20 ♖e4, y las negras deben entregar su dama para evitar el mate.

16 ♕h3! (D) **...**

La jugada verdaderamente ganadora, aunque parezca que las blancas hayan realizado una larga serie de jugadas ganadoras.

Ahora se redobla la presión sobre el peón h, que las blancas amenazan ganar, bien con 17 ♗xf6, seguido de 18 ♕xh7+, bien directamente con 17 ♗xh7+, ya que el caballo clavado no puede capturarlo, ni tampoco el rey.

¿Cómo deben defenderse las negras contra las amenazas blancas?

Si 16 ... h6, entonces 17 ♗xh6 gxh6 18 ♕xh6 ♕f8 (de otro modo, 19 ♖e5 conduciría al mate) 19 ♕xf6, cuando las blancas, con dos peones de ventaja, ganan fácilmente.

Si 16 ... g6 (salvando el peón h, pero privando al caballo de una defensa sólida), las blancas ganan con 17 ♕h4 ♔g7 18 ♖e4!, seguido de 19 ♖f4, y también la torre machacará al indefenso caballo.

Si 16 ... e5 (descubriendo un ataque del alfil sobre la dama), entonces 17 ♗xf6 ♗xh3 (o bien 17 ... ♕xf6 18 ♕xd7, y las blancas ganan pieza) 18 ♗xe7, también con pieza de ventaja para las blancas.

Por último, después de 16 ... c5 17 ♗xh7+ ♔f8 18 ♗e4 (amenazando un jaque devastador en h8) 18 ... ♔g8, las negras tienen un peón menos y siguen a la defensiva.

Todas estas variantes son muy agradables de jugar, ¡sobre todo si está usted del lado ganador!

16 ... ♕d6

Con la esperanza de que 17 ♗xf6 gxf6 18 ♕xh7+, ganando un peón, calme los ánimos de las blancas.

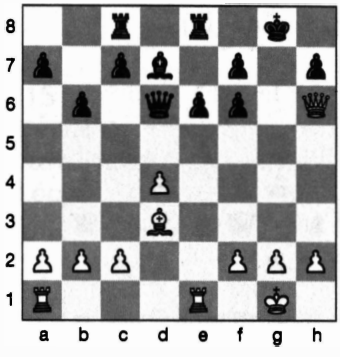
17 ♗xf6 ...

Las blancas eliminan la única pieza defensora del rey negro, y...

17 ... gxf6

...dislocando los peones del enroque negro, con lo que se expone más al rey.

18 ♕h6! (D) **...**



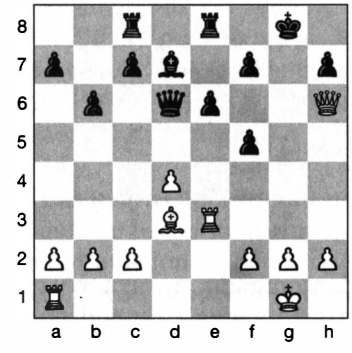
¡Manteniendo a raya al rey contrario! La idea es impedir que escape por f8, de paso que se le somete a graves amenazas. El *modus operandi* después de la textual es 19 ♗xh7+! ♔h8 20 ♗g6+ ♔g8 21 ♕h7+ ♔f8 22 ♕xf7++.

Si es usted capaz de ver una jugada con 18 ♕h6, es que su nivel está una categoría por encima de la media. La mayoría de los jugadores jóvenes (en sentido ajedrecístico) tienen tendencia a jaquear a muerte al rey enemigo, sólo para encontrarse con que, en líneas como 18 ♕xh7+ ♔f8 19 ♕h8+ ♔e7, el rey ha escapado y el ataque se encuentra en punto muerto. Y lo que es peor: la dama y el peón d están amenazados, y salvar ambos con 20 ♕h4 permite a las negras responder con 20 ... ♖h8, con lo que, de repente, ¡son las blancas quienes están a la defensiva!

18 ... f5

Interceptando la línea de ataque del alfil.

19 ♖e3 (D) **...**



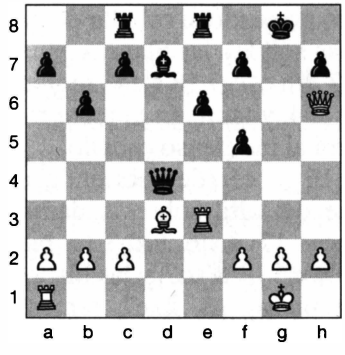
Obviamente, amenazando jaque en g3, lo que obligaría a las negras a entregar su dama para evitar el mate.

Observe cómo la ocupación de la columna semiabierta por la torre concede a ésta importantes puntos de traslado (en este caso, e3), con destino final al flanco de rey.

19 ... ♕xd4 (D)

Cubriendo la casilla g7, de forma que tras 20 ♖g3+ ♔h8, las blancas no pueden entrar con la dama.

Si, en lugar de la textual, 19 ... f6, para escapar con el rey, entonces seguiría 20 ♖g3+ ♔f7 21 ♕g7++. O si 19 ... ♔h8, 20 ♖g3 fuerza 20 ... ♔g8, cuando 21 ♖g3+ es fatal.



20 c3! ...

¡Una hermosa jugada tranquila!

Las negras están indefensas: su dama no puede abandonar la diagonal que lleva hasta g7, y a 20 ... ♕g7 sigue 21 ♖g3, ganando la dama, mientras que si 20 ... ♕h8, entonces 21 ♖g3+ y la única casilla de escape del pobre rey negro ¡está ocupada por su dama!

1-0

A esta partida le fue concedido un premio de brillantez.

Partida nº 15

Alekhine – Poindle

Viena, 1936, Simultáneas

Apertura Ruy López

1 e4 ...

Con esta primera jugada, las blancas dan un paso al frente y permiten el desarrollo de sus piezas del flanco de rey.

1 ... e5

Las negras también deben situar un peón en el centro, impidiendo, de paso, que las blancas jueguen 2 d4.

¿Qué pasaría si las blancas jugasen ahora 2 d4? Después de 2 exd4 3 ♕xd4 ♘c6 4 ♕e3 ♘f6 5 ♘c3 ♗b4, las negras tendrían tres piezas en juego, con un fácil desarrollo en perspectiva. Es cierto que las blancas tienen un peón en el centro, pero requerirá constante atención, y su dama ha perdido valioso tiempo. En resumen, después de 1 ... e5 las blancas pueden contestar 2 d4, pero desde luego no es una jugada que les favorezca.

2 ♘f3 ...

El caballo se sitúa sin demora en su casilla más efectiva de apertura. La jugada es ideal, ya que el caballo se desarrolla planteando una amenaza, lo que limita las respuestas del oponente, ya que debe hacer algo para neutralizar la amenaza.

2 ... ♘c6

La mejor forma de proteger el peón. El desarrollo del caballo es natural, y las negras no han perdido tiempo en contrarrestar la amenaza.

3 ♗b5 ...

La jugada más fuerte del tablero en esta posición, que plantea la Ruy López, la más poderosa de las aperturas de peón rey. Como dijo Reuben Fine, "una razón por la que la Ruy López es tan fuerte es que se trata de la secuencia de juego más natural, que conduce a una posición ideal para las blancas".

3 ... ♘f6

Las negras incorporan al centro su caballo de g8, con ataque sobre el peón de e4.

Lasker era partidario del desarrollo del caballo de rey en este punto, pero la teoría moderna se inclina por intercalar la jugada 3 ... a6, a fin de que el alfil aclare sus intenciones y, en cualquier caso, para expulsarlo de su privilegiada posición.

4 0-0 (D) **...**

Muy a propósito: el rey se pone en seguridad, activándose la torre de h1.

4 ... ♘xe4

¿Deben las negras capturar este peón? La opinión de Lasker era: "Cuando está usted seguro de no haber violado las reglas, debería aceptar el sacrificio de un importante peón central. Porque si no lo hace, por regla general, el peón que ha desdeñado puede resultar muy molesto para usted."

5 d4 ...

Más fuerte que 5 ♖e1. El peón e de las negras está atacado dos veces y las blancas abren líneas, de paso, para su dama y su alfil de casillas negras.

5 ... ♘d6

Pidiéndole explicaciones al alfil, que aparentemente puede capturar el caballo o retirarse.

Una jugada alternativa era 5 ... ♗e7, desarrollando otra pieza, en lugar de mover dos veces seguidas la misma. Las negras no deben perder tiempo en aferrarse al peón, sino que deben seguir incorporando piezas al juego.

6 dxe5! ...

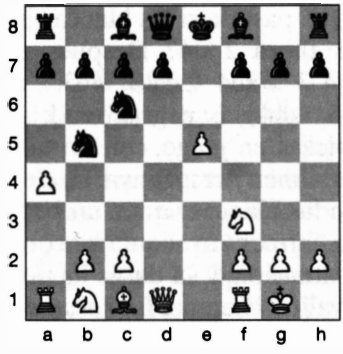
Iniciando un ataque difícil de contestar. Las blancas ofrecen momentáneamente una pieza, pero que están seguras de recuperar pronto. La textual es superior a la menos dinámica 6 ♗a4, que le concede a las negras tiempo para responder 6 ... e4, con buen contrajuego.

6 ... ♘xb5

La excursión del caballo le ha costado a las negras un valioso tiempo, ya que ha realizado cuatro jugadas para capturar un alfil que sólo ha jugado una vez.

7 a4 (D) **...**

Las blancas atacan al caballo de inmediato, para recuperar el alfil entregado.



7 ... ♘d6

¡Quinta jugada del mismo caballo! Eso seguramente garantiza a las blancas un fuerte ataque, a cambio del peón que tendrán que sacrificar.

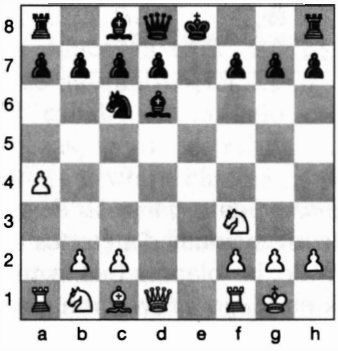
Las negras deberían haber jugado 7 ... ♘bd4 8 ♘xd4 ♘xd4 9 ♕xd4 d5, que es una mejor forma de devolver la pieza, puesto que permite abrir el juego de los alfiles.

8 exd6 ...

El primer dividendo de las blancas surge en forma de columna abierta central, ¡en la que precisamente se halla situado el rey contrario!

8 ... ♗xd6 (D)

No es una feliz idea, ya que el peón d queda bloqueado, pero, desde luego, sí es mejor que tomar con el peón, en cuyo caso la posición negra sería todavía peor.



9 ♘g5! ...

Esta jugada es superior a la natural 9 ♖e1+, porque es, al mismo tiempo y como pronto veremos, enérgica y sutil.

Una de sus sutilezas tiene que ver con el enroque. Después de 9 ... 0-0, las blancas jugarían 10 ♕d3, amenazando 11 ♕xh7++. Las negras tendrían entonces que responder 10 ... g6 (no 10 ... f5, por 11 ♕d5+ ♔h8 12 ♘f7+, ganando calidad), debilitando la formación defensiva de los peones. Y ya sabemos que, una vez debilitada la barrera de peones, el rey es vulnerable al ataque directo.

9 ... ♗e7

Una jugada interesante. En su retirada, el alfil no sólo ataca el caballo, sino que desbloquea el peón d.

Las negras esperan, bien obligar al caballo a retroceder, bien forzar un cambio de piezas, liberándose, en cualquier caso, del caballo atacante.

10 ♕h5! ...

¡Adelante! La evidente amenaza de mate camufla el propósito real de la jugada.

Las dos últimas jugadas blancas son las que realizaría un principiante... ¡pero también un gran maestro! El caballo ha jugado dos veces, para colaborar con la dama en un ataque directo, que los libros calificarían de prematuro, ya que el desarrollo de las blancas no se ha completado. ¿Por qué Alekhine viola principios elementales de apertura?

La razón es que el desarrollo rutinario ("Movilice sus piezas tranquilamente, que yo haré lo mismo con las mías") daría a las negras tiempo para reorganizar su posición. Las negras han cometido algunas imprudencias (¡como jugar cinco veces en la apertura un caballo!), y la forma de castigar estas imprecisiones es mantener a las negras ocupadas: planteándoles continuos problemas, a fin de que no tengan tiempo para recobrarse. Si ese plan requiere jugadas no convencionales para crear debilidades en su posición, ¡realice esas jugadas

heterodoxas! Las jugadas sólo son buenas o malas de acuerdo a un parámetro: su efecto sobre la posición en que se produzcan.

10 ... g6

¿Qué otra elección había aquí?

Si las negras se enrocan para evitar 11 ♕xf7++, serían mate con 11 ♕xh7++, y si cambian, 10 ... ♗xg5, entonces 11 ♗xg5 forzaría 11 ... ♘e7, cuando la clavada 12 ♖e1 gana pieza, ¡en plena apertura!

11 ♕h6! ...

Las blancas plantan su dama en esta fuerte casilla, ahora sin protección del peón g, como primer paso para controlar las casillas negras.

Ahora Alekhine amenaza con penetrar en el corazón de la posición enemiga, con 12 ♕g7, atacando la torre, lo que obligaría a jugar 12 ... ♖f8, cuando 13 ♘xh7 ganaría calidad, es decir, torre por caballo.

11 ... ♗f8

No sólo para impedir la incursión mencionada, sino para expulsar la dama.

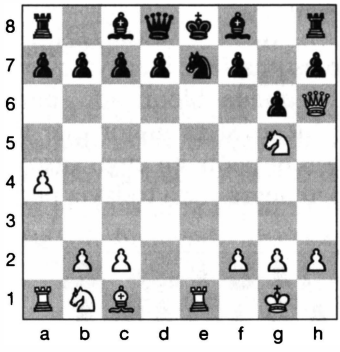
Las negras tenían poco donde elegir, ya que el enroque sería ilegal, mientras que 11 ... ♗xg5 perdería tras 12 ♗xg5 f6 13 ♕g7 ♖f8 14 ♖e1+ ♘e7 15 ♗h6 ♖f7 16 ♕g8+ ♖f8 17 ♕xf8++.

12 ♖e1+ ...

Atando completamente a las negras de pies y manos.

12 ... ♘e7 (D)

No, desde luego, 12 ... ♗e7, cuando 13 ♕g7 ♖f8 14 ♘xh7 (amenazando 15 ♕xf8++) 14 ... d5 15 ♘f6 es jaque mate.



En este punto, y a pesar de sus nada convencionales métodos de desarrollo, las blancas tienen tres piezas en juego activo, ¡mientras que las negras no tienen ninguna! Las negras tienen una pieza fuera de la última fila, pero que está clavada y, por tanto, no puede jugar.

13 ♘e4! ...

¡Amenazando mate instantáneo!

13 ... f5

¡Única para seguir en el tablero! Si las negras jugasen 13 ... ♗xh6, recibirían mate en dos, con 14 ♘f6+ ♔f8 15 ♗xh6++, o bien si 13 ... ♘f5, con nuevo ataque sobre la dama, la réplica blanca sería 14 ♘f6++, ¡jaque doble descubierto y mate!

14 ♘f6+ ...

Una forma de alcanzar al rey es hacerle salir a espacio abierto.

14 ... ♔f7

Jugar el rey significa perder el privilegio del enroque, pero, lamentablemente para las negras, es la única jugada de que disponen.

15 ♕h4 ...

La dama blanca y el caballo estaban atacados, así que la dama juega a una casilla desde la que protege al caballo.

15 ... ♗g7

Amenaza 16 ... ♗xf6. El ataque alternativo 15 ... ♘g8 clava el caballo, atacándolo con dos piezas, pero se refuta con 16 ♕c4+ ♔xf6 (o bien 16 ... ♔g7 17 ♘e8+ y las negras deben entregar la dama) 17 ♕h4+, y las blancas ganan la dama.

16 ♗g5 ...

Protegiendo el caballo, que no tiene casilla de escape.

16 ... h6

Amenazando de nuevo el caballo, al atacar uno de sus defensores.

Si, en lugar de la textual, 16 ... ♘g8, las blancas dispondrían de una bonita combinación: 17 ♘xg8 ♕xg8 18 ♖e7+ ♔f8 19 ♗h6, seguido de 20 ♕f6+, que lleva al mate. Aunque también podrían ganar así: 17 ♕c4+ d5 18 ♘xd5 ♕xg5 19 ♘xc7+ ♔f6 20 ♘e8++.

17 ♕c4+! ...

Una feliz diversión, ya que el jaque obliga al oponente a olvidarse de todo y salvar su rey.

17 ... ♔f8 (D)

Prácticamente forzado, ya que 17 ... d5 18 ♘xd5 ♕xd5 19 ♖xe7+ le costaría la dama a las negras.

18 ♖xe7! ...

La elegante clave de la combinación, con la que Alekhine pone fin a una serie de jugadas aparentemente inocuas.

La amenaza blanca es evidente: mate en una.

18 ... ♕xe7

Si 18 ... ♔xe7 (la otra única forma de evitar el mate en f7), entonces las blancas responderían 19 ♘d5+, ganando la dama.

19 ♘h7+ ...

Ataque directo al rey, y ataque descubierto a la dama.

19 ... ♖xh7

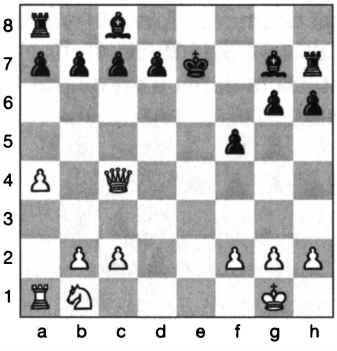
Las negras toman todo el material que pueden a cambio de la dama.

20 ♗xe7+ ...

Otra de las claves de la combinación: a cambio de alfil y torre, las blancas consiguen la dama rival, y una duradera iniciativa.

20 ... ♔xe7 (D)

Las negras deben tomar el alfil.



21 ♕xc7 ...

Las blancas podían ganar más fácilmente con 21 ♕g8 ♔f6 22 ♕xh7 ♔f7 23 ♘c3 d6 24 ♖e1, seguido de 25 ♖e7+, pero la textual es lo bastante buena. La dama se mantiene activa, mientras que el flanco de dama de las negras queda totalmente paralizado.

21 ... ♗xb2

Las negras crean problemas: toman un peón, atacando la torre.

22 ♖a2 ...

La torre sale de su nimbo, atacando al atacante.

22 ... ♗f6

El alfil se retira a un lugar relativamente seguro.

23 c4! ...

Abre paso a la torre, que de esta forma podrá entrar en juego por la columna e.

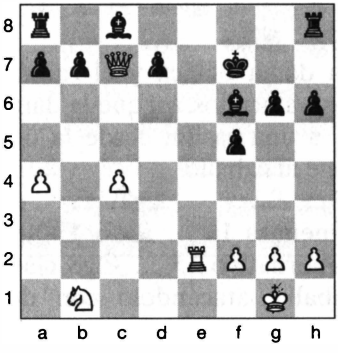
23 ... ♔f7

El rey se aparta de la línea de fuego. Las negras esperan poder liberarse con 24 ... ♖h8 y 25 ... ♗d8, rechazando a la dama, y seguido del avance del peón d, para movilizar sus piezas del flanco de dama.

24 ♖e2 ...

Las blancas se apoderan de la columna abierta, cuyo control permitirá a la torre una clara ruta de acceso al campo enemigo.

24 ... ♖h8 (D)



Las intenciones de las negras son: bien expulsar la dama, con 25 ... ♗d8, bien luchar por la columna e, con 25 ... ♖e8.

25 ♕d6! ...

Bloqueando el peón d, manteniendo paralizadas las piezas negras del flanco de dama.

25 ... a5

¿Qué otra cosa puede jugarse? 25 ... ♖e8 26 ♖xe8 ♔xe8 27 ♕xf6 gana pieza, y si 25 ...b6, 26 ♕d5+ gana la torre de a8.

La idea de las negras es seguir con 26 ... ♖a6, expulsando a la dama y poniendo en acción las piezas del flanco de dama.

26 ♘c3! ...

¡Excelente! Las blancas incorporan al ataque la última pieza. Observe cómo el maestro elige la jugada que le gustaría realizar,

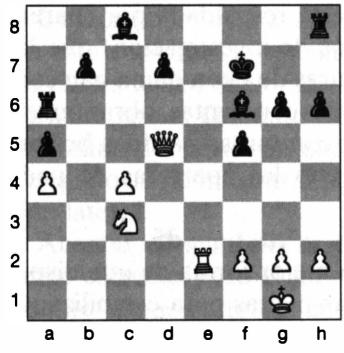
comprueba que puede hacerse (aquí el caballo se sitúa *en prise*) y, por fin, la ejecuta.

26 ... ♖a6

Las negras no pueden tomar el caballo, 26 ... ♗xc3, porque las blancas les darían mate con 27 ♖e7+ ♔f8 (o bien 27 ... ♔g8 28 ♕d5+, y mate a la siguiente) 28 ♖xd7+ ♔g8 29 ♕d5+ ♔f8 30 ♕f7++.

27 ♕d5+ (D) ...

La dama blanca debe retirarse del ataque de la torre, pero al jaquear gana tiempo.

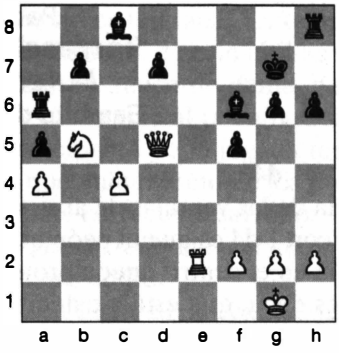


27 ... ♔g7

O bien 27 ... ♔f8 28 ♘b5 (amenazando 29 ♘d6) 28 ... ♖e6 29 ♖xe6 dxe6 30 ♕c5+ ♔g7 31 ♕c7+, y un alfil cae con jaque.

28 ♘b5 (D) ...

Disponiéndose a situarse en d6, desde donde apoyará a su dama para crear una amenaza de mate en f7.



28 ... ♖e6

De otro modo, el caballo se instala en d6, impidiendo que la torre de a6 pueda tomar parte en la defensa.

29 ♘d6! ...

El caballo cumple su objetivo de todos modos, situándose en un magnífico puesto avanzado, ya sea para participar en una combinación decisiva, ya para contribuir a asfixiar el juego negro.

29 ... ♖d8

Naturalmente, 29 ... ♖xe2 es impensable, a causa del mate relámpago 30 ♕f7++.

30 ♔f1 ...

Las blancas protegen la torre y declaran su intención de ganar mediante 31 ♘xc8 ♖xc8 32 ♕xd7+, seguido de la captura de una o de las torres.

1-0

Ya no se puede seguir luchando.

Partida nº 16
Tarrasch – Kurschner
Nuremberg, 1889
Gambito de Dama Aceptado

1 d4 ...

Una de las ventajas de abrir el juego con 1 d4 es que el peón que se sitúa en el centro queda protegido, es decir, que está a cubierto de cualquier ataque, mientras que en las aperturas que comienzan con 1 e4, el peón e es más vulnerable.

En las aperturas de peón dama, con la dama respaldando al peón central, las blancas marcan el ritmo de juego. Tienen la iniciativa y la mantienen durante largo tiempo, contra cualquier defensa o línea de juego que puedan elegir las negras. Desde el mismísimo comienzo, las blancas tienen la posibilidad de ir construyendo su posición, con apenas peligro de que puedan ser molestadas por algún contraataque, mientras las negras deben luchar por conseguir igualar. Si las negras juegan tímidamente (es decir, si no se deciden a pelear por el centro con ... c5 en algún momento), sus piezas del flanco de dama, sobre todo el alfil de c8, quedarán penosamente atascadas e incapaces de conseguir una mínima actividad. Si se desarrollan de forma descuidada (jugando varias veces una misma pieza, o movilizando los alfiles antes que los caballos), el castigo puede sobrevenir de inmediato.

El propósito del ajedrez es ganar la partida, no entretener a la galería con bonitas imágenes en el tablero. De modo que no es de extrañar que muchos jugadores prefieran el "blando, pero sólido Gambito de Dama" a las románticas, pero arriesgadas aventuras de los gambitos en las aperturas abiertas.

Me atrevo a decir (y esta opinión está respaldada por cuarenta años de investigación) que las aperturas de peón dama han contribuido con tantas obras maestras y con tantas partidas brillantes como las aperturas de peón rey.

1 ... d5

La mejor forma de que disponen las negras para estabilizar la presión sobre el centro.

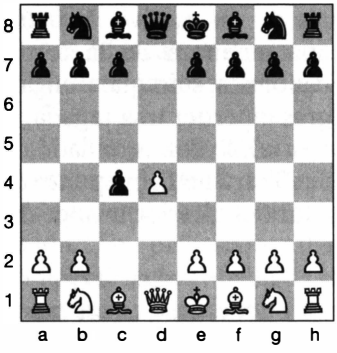
Cada bando tiene ahora un peón firmemente instalado en medio del tablero, ocupando una casilla y atacando otras dos. Cada bando dispone ahora de la posibilidad de jugar dos piezas más.

2 c4 ...

El objeto de esta jugada es destruir el peón central de las negras. En primer lugar, las blancas ofrecen un peón para tentar a las negras a abandonar el centro. Si no lo consiguen, amenazan eliminarlo por su cuenta, con 3 cxd5 ♕xd5 4 ♘c3 ♕a5 5 e4, y las blan-

cas controlan la mayor parte del centro.

2 ... dxc4 (D)



La idea de las negras es evitar, con esta captura, las restringidas posiciones a que suele dar lugar normalmente el Gambito de Dama Rehusado, pero con ello han entregado su peón central por un peón lateral.

Aceptar el gambito es totalmente correcto, pero el juego resultante exige extremo cuidado por parte de las negras. Para empezar, no deben aferrarse al peón extra.

3 e3 ...

Una buena jugada, pero más precisa es 3 ♘f3, para impedir el contragolpe 3 ... e5.

Las blancas abren paso a su alfil de rey, para recuperar de inmediato el peón.

3 ... ♗f5

De esta forma las negras esperan haber resuelto el problema de desarrollo del alfil de casillas blancas, uno de los males de esta apertura. Sin embargo, ¡la solución no es tan fácil! La temprana movilización de este alfil ha debilitado el flanco de dama, haciendo vulnerable al peón b. Otro inconveniente de la jugada textual, es que vulnera uno de los preceptos del correcto desarrollo:

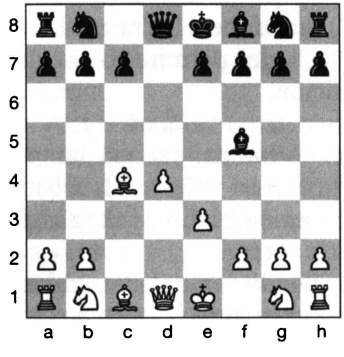
¡Desarrolle sus caballos antes que sus alfiles!

En lugar de la textual, las negras hubieran hecho mejor apostando por el contraataque sobre el centro. Por ejemplo: 3 ... e5 4 ♗xc4 (o 4 dxe5 ♕xd1+ 5 ♔xd1 ♗e6) 4 ... exd4 5 exd4 ♗b4+.

Tratar de aferrarse al peón extra puede conducir a las negras a una de las trampas típicas para castigar la avaricia: 3 ... b5 4 a4 c6 5 axb5 cxb5 6 ♕f3, y las blancas ganan pieza.

4 ♗xc4 (D) **...**

La recuperación del peón iguala el material, pero la posición blanca es ligeramente superior.



4 ... e6

Jugada de peón que contribuye al desarrollo de una pieza, en

este caso el alfil de f8, lo que siempre es apropiado.

Desarrollar antes uno de los caballos era un poco arriesgado. Por ejemplo, 4 ... ♘f6 5 ♕b3 amenaza ganar un peón con 6 ♕xb7 o 6 ♗xf7+, y si 4 ... ♘c6, 5 ♕b3 ♘a5, entonces 6 ♗xf7+ ♔d7 7 ♕d5+ ♔c8 8 ♕xf5+ ♔b8 9 ♕xa5, y la blancas han ganado dos piezas.

Incluso en fase tan temprana, las blancas marcan ya el compás de los acontecimientos.

5 ♕b3 ...

¿Por qué juegan la dama las blancas, en lugar de desarrollar sus caballos?

Porque tienen la intención de castigar a las negras por su deficiente desarrollo. El juego de las negras no ha sido un procedimiento normal, y la forma de explotarlo no puede ser a base de jugadas rutinarias.

La jugada de las blancas, desarrollando pieza con amenaza (6 ♕xb7) mantiene a las negras a remolque, no les permite consolidar su posición.

5 ... ♗e4

Parece buena, ya que las negras protegen b7 y, al mismo tiempo, amenazan 6 ... ♗xg2, ganando la torre.

La jugada textual, sin embargo, es anormal y constituye una seria infracción del principio de apertura que establece:

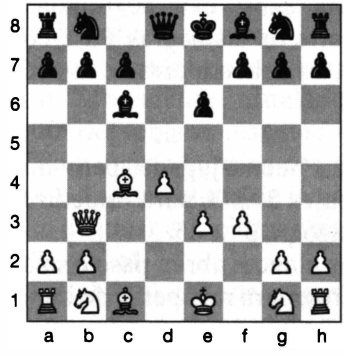
Juegue cada pieza sólo una vez en la apertura: sitúela en la casilla donde resulte más fuerte y donde disponga de mayor libertad de movimientos.

6 f3 ...

Esta jugada está justificada por más de un motivo. No sólo para una amenaza de la forma más económica, sino que obliga a las negras a perder una jugada, al retirar su alfil. Por otro lado, el peón de f3 será un firme punto de apoyo para el ulterior avance del peón e3.

6 ... ♗c6 (D)

Ahora podemos ver los resultados de la dudosa expedición del alfil. Está situado en c6, privándole al caballo de b8 de su mejor casilla de desarrollo, y lo que es peor, obstruye al peón c. Si este peón no puede jugarse a c5 para luchar por el control del centro y abrir la columna c para sus piezas, existe el peligro de que las negras queden ahogadas.



7 ♘e2 ...

"¡Pero el caballo debe salir por f3!", puede objetar el lector. Así es, pero si no puede desarrollarse por f3, permitamos que sal-

ga por cualquier otra casilla. ¡Sáquelo como sea de la primera fila! Naturalmente, este mismo comentario sirve para los otros tres caballos.

Las blancas se disponen a enrocar, activando la torre de h1.

7 ... ♘f6

Por fin podemos ver una jugada normal de desarrollo, por parte de las negras, que no tiene objeción. En prácticamente todas las aperturas, el caballo de rey tiene su mejor casilla de desarrollo en f6 (o f3, cuando es blanco).

8 e4 ...

Esta jugada responde a un triple propósito:

1) Controlar el centro, ocupándolo con peones.

2) Abrir paso a su alfil de c1.

3) Limitar aún más la actividad del alfil negro de c6.

8 ... ♗e7

La única casilla de que dispone este alfil. Si las negras jugaran 8 ... ♗d6, perderían pieza con 9 e5.

Ahora se ha despejado la última fila, y las negras están listas para enrocar... ¡si las blancas les dejan!

9 ♘bc3 ...

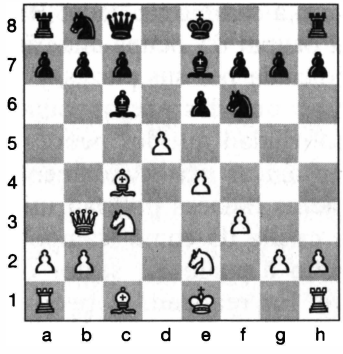
Incorporando otra pieza al juego, con ganancia de tiempo. La amenaza es 10 d5 exd5 11 exd5 ♗d7 12 ♕xb7, y las blancas ganan pieza.

9 ... ♕c8

Las negras deben proteger el peón b, y olvidarse por un momento del enroque.

10 d5 (D) **...**

Para hacer retroceder el alfil a la séptima fila.



10 ... exd5

Este cambio de peones es inferior a la inmediata retirada del alfil. Abrir líneas favorece al bando mejor desarrollado, en este caso las blancas.

11 exd5 ...

Retomar de peón obliga al alfil a retroceder, y además las blancas proyectan utilizar la columna e para sus piezas mayores.

11 ... ♗d7

Cualquier otra jugada pierde material.

Antes de efectuar su siguiente jugada, las blancas deben decidir si quieren seguir desarrollando piezas o tratar de explotar su propia ventaja en desarrollo. De modo que deben proceder a un tranquilo balance, antes de comprometerse con un método de acción.

Tienen un peón situado en d5, que a primera vista cumple una excelente función. Impide que el

caballo de b8 se desarrolle por c6, como también que el alfil juegue a e6, y restringe al caballo de f6. El peón cumple todas esas tareas, ¡pero no a cambio de nada! Porque al ocupar d5, ocupa una casilla codiciada por sus piezas, y ya sabemos que las piezas tienen más movilidad que los peones y pueden atacar más rápidamente. Las piezas blancas podrían utilizar la casilla d5 como trampolín de asalto a cualquier sector del tablero. En realidad, el peón le está haciendo un flaco favor a su bando, al obstruir la diagonal del alfil y dama, ¡y ocupa espacio en una columna que debería estar abierta! Es mejor que el punto d5 esté vacío que un atasco de tráfico (y esta última frase, como pronto veremos, es la clave del problema blanco).

¿Qué decir de las perspectivas de las negras?

A excepción del caballo de f6, sus piezas están confinadas en las dos últimas filas. Su posición está un poco congestionada, pero si consiguen enrocar y reorganizar sus fuerzas, será difícil someterlas.

Las blancas no deben concederles tiempo para esto. *¡No pueden permitirse holgazanear!*

12 d6! ...

Este enérgico avance central abre la diagonal que conduce al punto más débil de la posición enemiga, el peón f7, despeja la columna d para su ulterior explotación por parte de una torre, y evacua el importante punto estratégico d5, para ser ocupado por una pieza. Por otra parte, ¡el ataque al alfil de e7 no concede a las negras un tiempo de respiro!

12 ... ♗xd6

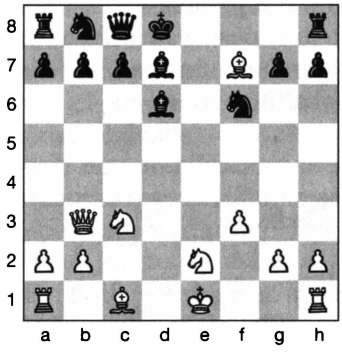
Mejor que 12 ... cxd6, encerrando al alfil de casillas negras.

13 ♗xf7+ ...

¡Esto hará bailar al rey negro! Una vez que el rey juega, y por tanto pierde el privilegio del enroque, permanecerá en terreno inseguro hasta el fin de sus días (que puede no estar lejano).

13 ... ♔d8 (D)

Las negras prefieren esto a 13 ... ♔f8, que encerraría a la torre de ese flanco.



14 ♗g5 ...

Esta clavada paraliza a la pieza más útil de las negras. Entretanto (y esto puede resumir la situación actual de la partida) la dama de las negras está encerrada por sus propias piezas.

14 ... ♘c6

La idea de las negras es desarrollar pieza y darle a su dama al-

guna libertad de movimientos, ¡aunque sea una sola casilla! Es difícil sugerir una mejor jugada, ya que en posición perdedora todas resultan inadecuadas. Las negras podrían intentar una defensa más activa, como 14 ... ♗e8, seguido de 15 ... ♖f8 y 15 ... ♕d7 (o 15 ... ♕f5). Deben tratar de expulsar las piezas blancas o, mejor aún, eliminarlas mediante cambios.

La fórmula en tales casos es:

En una posición restringida, trate de atenuar la presión, forzando cambios de piezas.

15 ♘e4 ...

Las blancas intensifican la presión sobre el caballo clavado. La amenaza (y siempre hay una amenaza, cuando una pieza clavada se encuentra atacada más de una vez) es 16 ♘xf6 gxf6 17 ♗xf6+, ganando una torre.

15 ... ♗e7

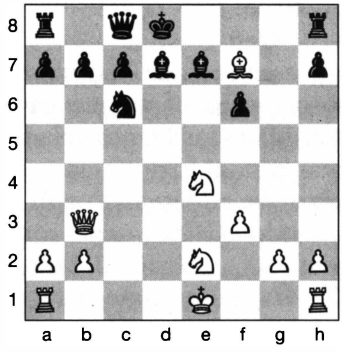
Protegiendo el caballo una vez más y, al mismo tiempo, desclavándolo. Esta defensa es mejor que 15 ... ♗e5, que reforzaría la defensa del caballo, pero no lo desclavaría. Además, en este caso, el nuevo defensor se encontraría en una posición inestable y podría ser atacado. Por ejemplo, después de 15 ... ♗e5, podría seguir 16 f4 ♗d4 17 ♘xd4 (eliminando una de las defensas del caballo) 17 ... ♘xd4 18 ♕c3, y las negras tienen verdaderas dificultades para hallar una jugada aceptable.

16 ♗xf6 ...

Las blancas hacen bien en eliminar esta roca defensiva.

16 ... gxf6 (D)

Las negras toman de peón, porque quieren conservar ambos alfiles.



Con el rey rodeado por sus piezas, parece difícil penetrar en las barricadas negras.

17 0-0-0! ...

Mucho más enérgico que enrocar corto. El rey blanco está un tanto expuesto, pero en compensación su torre de a1 queda situada de inmediato en la columna d, ejerciendo una tremenda presión sobre el alfil clavado de d7.

Las blancas amenazan 18 ♗e6 o 18 ♕e6, añadiendo presión sobre la clavada.

17 ... ♘e5

No sólo para proteger al alfil, sino que amenaza 18 ... ♘xf7, eliminando uno de los verdugos.

18 ♘f4 ...

Amenazando con la *muerte súbita*: 19 ♘e6++.

18 ... ♕b8

Una lamentable situación para la dama negra, pero el rey necesita una casilla de escape.

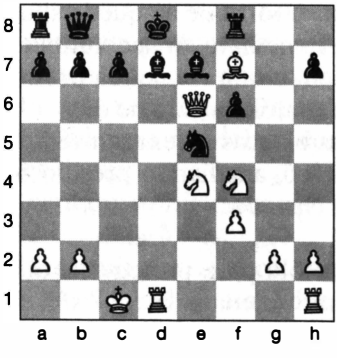
¿Qué otra cosa podía hacerse? Si 18 ... ♗f8, liberando la casilla e7 para el rey, entonces 19 ♕e6 (amenazando 20 ♕e8++) 19 ... ♗e7 20 ♕xe5! fxe5 21 ♘e6++.

19 ♕e6 ...

Con la entrada de la dama en campo enemigo, el ataque gana en intensidad. Las blancas planean ganar con 20 ♘xf6 (atacando, una vez más, al desvalido alfil, y amenazando 21 ♖xd7+, con rápido mate) 20 ... ♗xf6 21 ♕xf6+ ♔c8 22 ♕xh8+, y mate a la siguiente.

19 ... ♖f8 (D)

Con idea de expulsar el alfil, cuando el peón f6 quedaría protegido por la torre. La alternativa 19 ... ♕c8 fallaría por 20 ♕xe5, ganando como en un comentario anterior.



20 ♘xf6 ...

¿No es sorprendente la cantidad de amenazas que pueden crearse, como por arte de magia, contra una pieza clavada?

20 ... ♗d6

Interceptando la acción de la torre en la columna abierta, y amenazando a la dama blanca.

Otras defensas no ofrecen resultados positivos:

1) 20 ... ♖xf7 21 ♖xd7+, y mate en dos.

2) 20 ... ♗xf6 21 ♕xf6+ ♔c8 22 ♕xe5 ♖xf7 23 ♕h8+.

3) 20 ... ♕c8 21 ♕xe5 ♖xf7 22 ♘e6++.

Con la textual, las negras desclavan su alfil de d7, protegen el caballo de e5, atacan la dama contraria y amenazan el alfil de f7.

21 ♘xd7 ...

Esto sorprende un poco. El caballo captura pieza, atacando otras tres.

21 ... ♘xd7

Las negras retoman esta molesta pieza.

22 ♖he1 ...

El doblaje de piezas pesadas en la abierta columna e, con la amenaza 23 ♕e8+ ♖xe8 24 ♖xe8++, es lo bastante fuerte como para descorazonar a cualquiera.

1-0

El peón c no puede darle un escape al rey, a causa de 23 ♖xd6, y si 22 ... ♘c5, entonces 23 ♕e7+ ♔c8 24 ♕xf8+ ♗xf8 25 ♖e8++ es el broche final.

La apertura de Peón de Dama

En algún momento de su vida casi todos los jugadores de ajedrez realizan un feliz descubrimiento: la Apertura de Peón de Dama.

El peón de dama ofrece a las blancas muchas ventajas, y todas ellas pueden resumirse en una sola palabra: ¡presión!

Las blancas tienen la oportunidad de controlar y ejercer presión sobre la columna c, en especial la casilla c5. Y este tema es tan fuerte, que por sí solo puede producir el colapso de la posición negra.

Contra sus tremendos efectos, sólo hay un antídoto: el avance ... c5, que las negras *deben* realizar como sea, antes o después. Sin ese avance, pueden quedar sentenciadas. Con él, pueden liberar su posición en el flanco de dama, planteando un estado de tensión en el centro, y pueden oponer resistencia en la columna c.

La partida Pillsbury – Mason (nº 17) es un ejemplo clásico, donde las blancas controlan la columna c, mientras que las negras no consiguen realizar el avance ... c5. Pillsbury fija el peón c, de forma que no pueda moverse, y procede entonces a atacarlo con más piezas de las que las negras pueden incorporar a la defensa. El peón, por supuesto, cae, y las blancas prosiguen con el control de la vital columna e, llevando el juego hasta el final, donde el proceso ganador parece fácil.

En la nº 18 (Noteboom – Doesburgh), las negras descartan la maniobra liberadora ... c5, lo que permite a las blancas restringir y erradicar para siempre el avance de dicho peón. El peón acaba siendo cercado, lo que se traduce en que el flanco de dama negro se encuentra en una camisa de fuerza. Las debilidades del flanco de dama tienen, como consecuencia, el derrumbamiento del flanco de rey.

Similares dificultades sufren las negras en la partida Grünfeld – Schenkein (nº 19), donde el retraso en luchar por el centro conduce al sellado del peón c negro, y con él, su flanco de dama, ¡por un peón desprotegido! La rápida transición del ataque al flanco de rey deja a las negras indefensas.

Un juego posicional a gran escala puede verse en la partida Rubinstein – Salwe (nº 20), que vuel-

ve a poner en evidencia las consecuencias de omitir una jugada defensiva clave en la apertura: ... c5. El control blanco de la columna c y de la casilla c5 les permite plasmar una notable obra estratégica. Bloquean c5 con un alfil (paralizando el peón c en su primer paso) y luego van alternando las piezas bloqueadoras, de modo que dicha casilla va siendo ocupada alternativamente por ¡un alfil, un caballo, una torre y la dama! Rubinstein acaba capturando el peón c, condenado de antemano, y pasa a la última fase de la partida, una auténtica marcha triunfal de su propio peón pasado.

En la partida Chernev – Hahlbohm (nº 21), las negras sí realizan ese importante contragolpe ... c5, pero su centro, con un caballo indefenso en d5, carece de estabilidad. Chernev gana tiempo para su ataque, con amenazas contra las expuestas piezas negras y son estas ganancias de tiempo las que conceden interés a la partida.

El encuentro Pillsbury – Marco (nº 22) es una partida ideal del Gambito de Dama. En ella podemos ver una demostración clásica de lo que ha llegado a conocerse como Ataque Pillsbury. Es un hermoso ejemplo de la fuerza de un caballo situado en el poderoso puesto avanzado de e5, plasmando el ímpetu del jugador un deslumbrante ataque en el flanco de rey.

En la partida entre Van Vliet y Znosko-Borovsky (nº 23), son las negras quienes controlan la columna c, gracias a un contraataque en la segunda jugada, con 2 ... c5.

Consiguen ciertas ventajas, que culminan con una invasión de torre en séptima y el emplazamiento de un caballo en el fuerte puesto e4. Las negras doblan torres sobre la columna c y realizan una incursión de rey entre los peones enemigos, lo que conduce a la ganancia de un peón. El resto es una deliciosa lección acerca del arte de las simplificaciones.

Partida nº 17
Pillsbury – Mason
Hastings, 1895
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Las blancas abren el juego con una de las primeras jugadas posibles más fuertes, por las siguientes razones:

- El peón d ocupa una importante casilla en el centro y ataca dos valiosos puntos: e5 y c5.
- El control de estas casillas impide que las piezas enemigas puedan situarse en ellas.

- La dama y el alfil de casillas negras pueden ahora dejar la primera fila, gracias a las vías abiertas por el avance del peón.
- El rey está a salvo de uno de los ataques por sorpresa que se producen en las aperturas de peón de rey, por ejemplo, cuando las negras desarrollan su alfil de f8 por c5, sacrificándolo por el peón de f2, para obligar al rey blanco a salir a espacio abierto, y someterlo a un asalto por parte de las demás piezas.

1 ... d5

Las negras igualan la presión sobre el centro, impiden que las blancas prosigan con 2 e4, y también disponen para la acción a dos de sus piezas.

2 c4 ...

¡Esta jugada es, al mismo tiempo, una amenaza y un sacrificio! La amenaza es de tipo posicional: 3 cxd5, ya que después de 3 ... ♕xd5, 4 ♘c3 atacaría la dama negra, dominando el centro.

El sacrificio de peón tiene el propósito de desplazar el peón d negro de su excelente posición central. Esta oferta, sin embargo, a diferencia del Gambito de Rey, no implica riesgo alguno. Las blancas recuperan fácilmente el peón, manteniendo ventaja, porque, en realidad, se trata de un canje de peón lateral por otro central. La clave de jugar 2 c4 tan pronto radica en que *plantea una lucha inmediata por el centro, sin poner en peligro la seguridad del rey.*

También hay otro propósito de carácter estratégico. Antes o después debe producirse un cambio de peones, cuya consecuencia será la apertura de la columna c, *cuyo dominio es de capital importancia en el Gambito de Dama.* Normalmente, las blancas tratan de apoderarse de ella, situando su dama en c2 y desarrollando la torre de ese flanco por c1.

El control de la columna c y de la casilla c5 equivale al control de la partida. Tan importante significación tiene el dominio de la casilla c5, que instalar en ella una pieza, sólidamente protegida, prácticamente garantiza un absoluto control del juego negro.

2 ... e6

Las negras defienden su peón central con otro peón.

No se molestan en capturar 2 ... dxc4, ya que eso significaría entregar el centro para ganar un peón ficticio. Las blancas, en tal caso, continuarían con 3 ♘f3 (para impedir 3 ... e5), luego con 4 e3 y, por fin, recuperarían el peón con 5 ♗xc4, con superioridad en el centro.

Defender el peón d con 2 ... ♘f6 es flojo. Las blancas continuarían con 3 cxd5, *y las negras tendrían que retomar con una pieza.* ♗ 3 ... ♕xd5, 4 ♘c3 expulsaría a la dama del centro, mientras que 3 ... ♘xd5 permitiría a las blancas apoderarse por completo del centro con 4 e4, rechazando, de paso, al caballo enemigo.

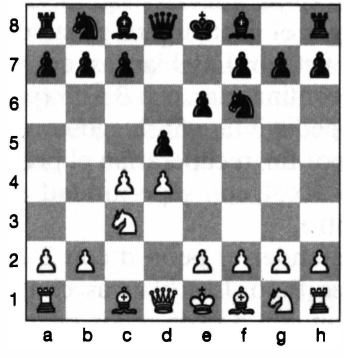
Con la textual, las negras se disponen a responder a 3 cxd5 con 3 ... exd5, manteniendo un peón en la casilla d5.

3 ♘c3 ...

Una recomendable jugada de desarrollo, ya que sitúa, sin pérdida de tiempo, una pieza menor en su casilla más útil de apertura. El caballo apunta a e4 y añade presión a la del peón c sobre el peón negro de d5.

3 ... ♘f6 (D)

Este caballo cumple su función en la estrategia negra de apertura simplemente dejando la última fila. Naturalmente, es mejor desarrollarlo hacia el centro, donde contrarresta la influencia del caballo blanco sobre dos importantes casillas (e4 y d5).



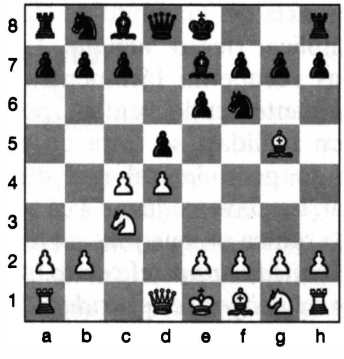
4 ♗g5 ...

Una jugada muy eficaz, ya que combina el rápido desarrollo de una pieza con amenaza. Ésta consiste en 5 cxd5 exd5 6 ♗xf6 gxf6 (o bien 6 ... ♕xf6 7 ♘xd5, y las blancas ganan un peón) y queda rota la estructura de peones negros en el flanco de rey.

Hasta ahora, los movimientos de apertura se habían practicado antes por diversos jugadores, pero Pillsbury fue el primero en apreciar sus posibilidades ganadoras. Imaginó una salida de alfil (muchos maestros desarrollaban tranquilamente su alfil dama por f4), como una especie de Ruy López, en el otro lado del tablero. Con esta particular secuencia de jugadas, que él perfeccionó y popularizó, consiguió algunas notables victorias, en especial en su debut internacional en el torneo de Hastings, 1895.

En esta partida le vemos aplicando la enorme fuerza del Gambito de Dama, para aplastar a un oponente que no está familiarizado con sus sutilezas, y que opone una defensa que dista de ser impecable. Lo cierto es que vence a Mason "como si fuera un niño", en palabras de Marshall.

4 ... ♗e7

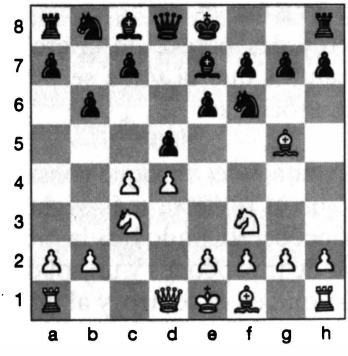


El mero hecho de desarrollar el alfil de rey *a cualquier sitio* favorece el progreso de las negras, ya que se despejan las bodegas para un rápido enroque. En e7 el alfil queda bien situado para la defensa y, llegado el caso, puede trasladarse rápidamente a una posición más agresiva. Por otra parte, el caballo se desclava, neutralizándose la amenaza blanca.

5 ♘f3 ...

En las aperturas de peón dama, la tarea del caballo de rey blanco consiste en controlar y, a veces, ocupar el puesto avanzado e5. De hecho, el salto del caballo a esa casilla, sólidamente apoyado por los peones d y f, es el motivo que más tarde llegaría a conocerse como Ataque Pillsbury, un asalto tremendamente efectivo al flanco de rey.

5 ... b6 (D)



A primera vista, ésta parece una forma sencilla y natural de desarrollar el alfil de c8, encerrado en su casilla de origen por el peón de e6. Requirió muchos años, y muchas derrotas a las negras, descubrir que un temprano fianchetto del alfil de dama no era la mejor solución al problema del desarrollo del mismo.

Tras numerosas tentativas y errores, se descubrió una razonable defensa, que consiste en jugar ... dxc4 en una primera fase, seguido de la preparación de un ataque al peón d blanco, con ... c5 o ... e5. La primera de estas jugadas (... c5) tiene como objetivo la lucha por el control del centro, abrir la columna c y, en general, liberarse de una posición tan restringida. La agresión con ... e5 es para neutralizar el control del peón d sobre el punto e5 y, de paso, abrir una diagonal para el alfil de c8.

En resumen: las negras deben plantear primero la lucha por el centro, antes de pensar en el desarrollo del alfil.

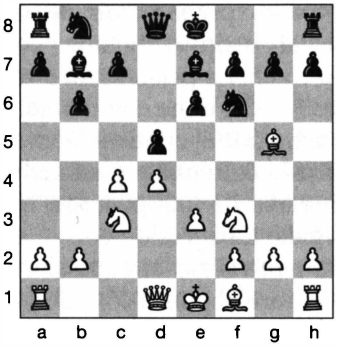
Resulta de vital importancia que, antes o después, las negras jueguen ... c5. La jugada ataca el peón d blanco, crea tensión en el centro, abre la columna c para sus propias piezas mayores, y libera el atasco del flanco de dama. No realizar dicha jugada significa permitir que las blancas se adueñen de la columna c y de la casilla c5. Si las blancas consiguen situar una pieza en tal casilla, ejercerá una enorme presión sobre toda la posición negra, y este factor puede bastar, por sí solo, para que las negras lleguen a una posición perdida.

6 e3 ...

Las blancas refuerzan su centro, y abren un camino para su alfil de f1.

6 ... ♗b7 (D)

Las negras completan el desarrollo por fianchetto de su alfil de c8.



7 ♖c1 ...

La torre se apresura a ocupar la importante columna c. Ahora sólo está parcialmente abierta, pero un cambio de peones despejarán la columna, acentuando la fuerza de la torre a lo largo.

7 ... dxc4

Las negras esperan normalmente a que las blancas hayan desarrollado su alfil de f1, para realizar este cambio, ya que entonces el alfil perderá un tiempo en retomar. Se diría que las negras están ansiosas por darle a su alfil de b7 mayor actividad sobre la gran diagonal.

8 ♗xc4 (D) **...**

Las blancas retoman el peón, movilizando otra pieza.

8 ... ♘bd7!

Esta situación del caballo es característica de las aperturas de peón dama. El caballo no debe desarrollarse, en este caso, por c6, ya que bloquearía el peón c. *El peón c debe estar libre para avanzar y luchar por el centro.*

En d7 el caballo está situado en una posición ideal: apoya los avance ... c5 o ... e5, atacando el centro, participa en la lucha por la posesión de estas casillas, y coopera con el caballo de f6.

9 0-0 ...

El rey desaparece de la escena, mientras que la torre se presenta en sociedad.

9 ... 0-0

La ventaja del enroque consiste en que el rey está más seguro en el rincón, refugiado tras la protección de tres peones y un sólido caballo, que en el centro, y al mismo tiempo se incorpora la torre hacia el centro, donde podrá disponer de mayores posibilidades de entrar en juego.

10 ♕e2 ...

Las dos casillas más efectivas para la dama blanca en la apertu-

ra son e2 y c2. En c2 la dama refuerza la acción de la torre sobre la columna, mientras que en diagonal vigila la importante casilla estratégica e4, controlando la posible invasión del caballo f6. En e2 la dama impide que las negras disloquen los peones del flanco de rey con 10 ... ♗xf3, apoya el avance del peón e, con lo que las blancas monopolizarían el centro, y evacuan la casilla d1 para la torre de f1.

El desarrollo de la dama por e2 tiene otra ventaja: ataque en el flanco de dama. Al jugar 11 ♗a6, las blancas pueden forzar el cambio de alfiles, lo que les permitirá presionar sobre las casillas blancas del campo negro, debilitadas por la desaparición del alfil que las protegía.

10 ... ♘d5 (D)

El propósito de las negras con esta jugada es liberar un poco su restringida posición, forzando uno o dos cambios.

11 ♗xe7 ...

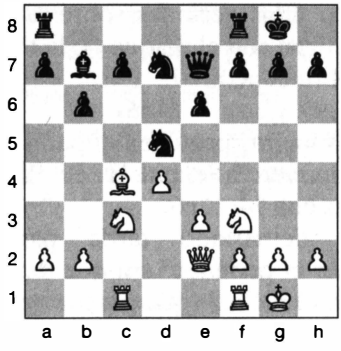
Las blancas no tienen nada que objetar al cambio de algunas piezas, si de esa forma pueden proseguir con su plan de presionar sobre la columna c.

La retirada alternativa, 11 ♗f4, le concede a las negras la posibilidad de elegir entre demasiadas continuaciones. Podrían jugar 11 ... ♘xf4 (quedándose con la pareja de alfiles), 12 exf4 ♘f6, seguido de 13 ... ♘d5, instalando de nuevo una pieza en una casilla de la que no podrá ser desalojada por peones enemigos. También podrían atacar el centro con 11 ... c5. Por último, podrían situar su caballo de d7 en f6, con una posición aceptable.

La jugada textual tiene el mérito de reducir las opciones negras.

11 ... ♕xe7 (D)

Esto es preferible a la captura 11 ... ♘xe7, ya que las negras movilizan su dama y conectan ambas torres. Naturalmente, no servía 11 ... ♘xc3 12 ♗xd8 ♘xe2+ 13 ♗xe2 ♖fxd8 14 ♖xc7 (el triunfo de la torre sobre la columna semiabierta), pues perdían un peón y la partida.



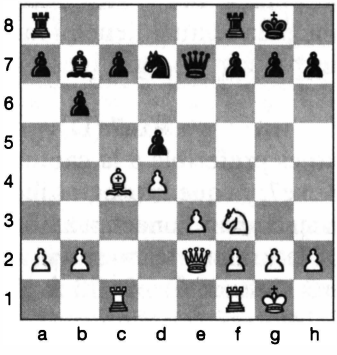
12 ♘xd5 ...

Esta vez el cambio de caballo les conviene a las blancas, que ahora pueden dictar el curso de los acontecimientos.

12 ... exd5 (D)

Forzado, ya que 12 ... ♗xd5 13 ♗xd5 exd5 14 ♖xc7 cuesta un peón.

Al obligar a las negras de tomar de peón, las blancas han conseguido su propósito de bloquear la gran diagonal, de forma que ahora el alfil negro tiene un radio de acción muy limitado.



13 ♗b5! ...

¡Adelante! La columna c se ha abierto y las acciones sobre ella comienzan con el ataque de la torre sobre el peón c7.

13 ... ♕d6

Las negras protegen el peón y se disponen a expulsar el alfil blanco, con 14 ... c6.

Es demasiado tarde para avanzar el peón a c5, ya que después de 13 ... c5 (que parece una jugada segura, ya que el peón está protegido tres veces y atacado sólo dos) 14 ♗xd7 ♕xd7 (nótese que en un solo movimiento las blancas le han restado al peón c5 dos piezas defensoras) 15 dxc5 bxc5 16 ♖xc5, las blancas ganan un peón.

14 ♖c2 ...

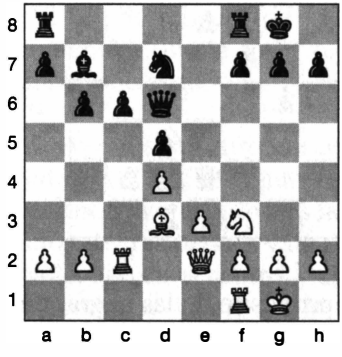
Las blancas se preparan para doblar torres en c1, insistiendo en la presión. *El efecto de doblar torres sobre una columna abierta significa más que doblar su fuerza sobre esa columna.*

14 ... c6

Tratando de expulsar al molesto alfil blanco.

15 ♗d3 (D)**...**

Esto es mucho más fuerte que 15 ♗a4, cuando las negras lograrían algún molesto contrajuego, con 15 ... b5 16 ♗b3 a5 (amenazando ganar el alfil con 17 ... a4) 17 a3 ♘b6, y el caballo se instala, con firmeza, en c4.



15 ... ♘f6

Con feliz inconsciencia ante el peligro que se avecina, las negras siguen con sus planes, que en este

caso consisten en incorporar el caballo al ataque, quizá situándolo en e4. Normalmente, este procedimiento es recomendable, pero toda estrategia debe estar condicionada por las circunstancias, es decir, la posición concreta. Todas las jugadas deben hacerse en función de las amenazas enemigas, no siguiendo principios arbitrarios que establecen que ciertas jugadas son siempre "buenas" o "malas". *Todas las jugadas deben valorarse en función de la posición concreta que se encuentra en el tablero.*

Las blancas han declarado sus intenciones de presionar al máximo sobre la columna c y el peón de c6. Las negras deben afrontar esta amenaza utilizando todos sus recursos en la defensa de la columna, o bien poner en marcha un contraataque lo bastante enérgico como para distraer a las fuerzas blancas del proyectado asalto.

Las negras tienen que hacer algo para resolver sus dificultades inmediatas, y deben hacerlo ya, antes de que su oponente consiga un control absoluto de la columna.

Con su última jugada, las negras dejan escapar una oportunidad de oro: su última posibilidad de jugar 15 ... c5, creando tensión en el centro, y concediéndole más espacio a sus piezas.

16 ♖fc1 ...

Esto fija el peón c negro, impidiendo su avance. Si 16 ... c5, entonces 17 dxc5 bxc5 18 ♖xc5, ganando un peón.

16 ... ♖ac8

Apresurándose a defender el peón c y renovando (ahora que han asumido el peligro) la posibilidad de avanzarlo.

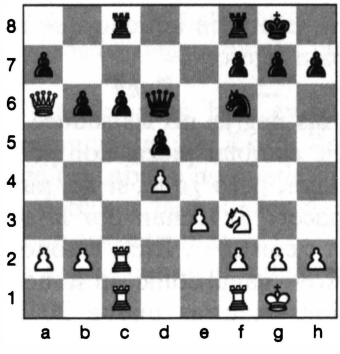
17 ♗a6! ...

¡Excelente estrategia! Las blancas quieren eliminar el alfil blanco, ya que las piezas menores son magníficos defensores de los peones atacados por piezas pesadas. Las torres blancas nunca podrían atacar realmente al peón de c6 mientras el alfil siga protegiéndolo.

17 ... ♗xa6

¿Podían jugar otra cosa las negras? Si 17 ... ♖c7, las blancas ganan con 18 ♗xb7 ♖xb7 19 ♖xc6, o bien, si 17 ... ♕c7, entonces 18 b4 restringe aún más el peón, después de lo cual las blancas intensifican la presión con 19 ♘e5, simplifican cambiando alfiles y capturan el peón.

18 ♕xa6 (D) **...**



La dama penetra en campo negro, atacando no sólo el peón a de forma directa, sino también,

indirectamente, el peón c, con la amenaza 19 ♕b7 ♖c7 20 ♖xc6 ♖xb7 21 ♖xd6, y las blancas ganan.

18 ... ♖c7

Parece bueno, ya que las negras defienden el peón de a7 e impiden la penetración de la dama blanca en b7. Pero además, se disponen a doblar torres, a fin de concederle otro defensor al asediado peón c6.

19 ♘e5 ...

La estrategia de las blancas es sencilla: aplican más presión sobre el peón c, que ahora está atacado por tres piezas y defendido por dos.

19 ... c5

La planeada 19 ... ♖fc8 permitiría a las blancas una bonita victoria: 20 ♘xc6 ♖xc6 21 ♕xc8+! ♖xc8 22 ♖xc8+ ♕f8 23 ♖xf8+ ♔xf8 24 ♖c7 a5 25 ♖b7, y el resto es cosa de niños.

20 ♖xc5 ...

A partir de este momento, las blancas capturan aquello que no está bien sujeto.

20 ... ♖xc5

A las negras no les seduce la idea de cambiar piezas con peón de menos, pero ¿qué, si no, pueden hacer? Si luchan por la columna c con 20 ... ♖fc8, entonces 21 ♕xc8+ gana, como en la nota anterior, mientras que a 20 ... ♖e7 (única casilla de escape de la torre de c7) sigue 21 ♖c6 ♕d8 (o 21 ... ♕b4 22 ♘d3 ♕d2 23 ♖6c2 ♕a5 24 ♕xa5 bxa5, y el forzado cambio de damas deja en ruinas la posición negra) 22 a3, cuando la amenaza blanca de ganar la dama, con 23 ♖c8 ♕d6 24 ♖1c6 es difícil de neutralizar.

21 ♖xc5 ...

La torre retoma, sin importarle el peón de b6, porque en realidad está clavado, conservando el control de la columna c.

21 ... ♘d7

Esto parece atractivo, ya que el caballo ataca dos piezas. Si las blancas responden 22 ♘xd7, entonces tras 22 ... ♕xd7 se produce un final de damas y torres, que no es fácil de ganar. Las blancas tendrían que avanzar su mayoría de peones en el flanco de rey, exponiendo su rey a unas posibles tablas por jaque perpetuo.

Si la torre se retira, las negras jugarían 22 ... ♘xe5 23 dxe5 ♕xe5, con posibilidades de tablas.

22 ♖c6 ...

La torre gana tiempo, atacando la dama, lo que le permite rehuir el cambio de caballo.

22 ... ♘b8

Las negras están obligadas a realizar esta "combinación", ya que la retirada 22 ... ♕e7 sería desastrosa, después de 23 ♖c7 (clavando el caballo) 23 ... ♖d8 24 ♕b5 (¡triple ataque!), y las blancas ganan pieza.

23 ♖xd6 ...

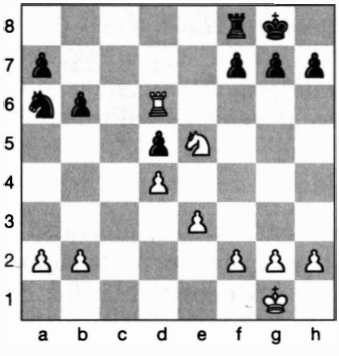
¡Simplificación! Ésta es la palabra mágica a recordar en finales, cuando se dispone de ventaja material.

Cuando tenga un peón de ventaja, procure reducir el material (y

las posibilidades de su oponente) cambiando piezas, si eso no debilita su posición.

23 ... ♘xa6 (D)

Naturalmente, obligado.



24 ♘c6! ...

¡Una jugada magistral! Usted o yo seguramente hubiéramos tomado el peón d, para quedarnos con dos peones de ventaja. Puede que eso ganase, pero ¿por qué complicar las cosas? ¿Por qué permitir que las negras se adueñen de la columna c con 24 ... ♖c8, y posibilidades de contraataque?

Observe que Pillsbury sigue atacando el peón d con la textual, añade otra amenaza sobre el peón a, e impide que las negras se apoderen de la columna c con 24 ... ♖c8, porque el jaque de caballo en e7 ganaría la torre.

En estas jugadas sutiles, en posiciones aparentemente sencillas, y no en los sacrificios de dama, es donde se ve la mano del maestro.

24 ... g6

Antes o después, el rey necesitará algún respiro. El rey está, además, ansioso por participar en el final, jugando a g7, en dirección al centro.

25 ♘xa7 ...

Cae otro peón, mientras que otros dos están amenazados por la torre.

25 ... ♖a8

Ante la imposibilidad de jugar a c8, la torre hace verdaderos esfuerzos por participar en la lucha.

26 ♘c6 ...

El caballo se retira, pero sigue dispuesto a castigar el emplazamiento de la torre en c8, con 27 ♘e7+, ganándola.

26 ... ♔g7

Las negras sacan al rey fuera del jaque de caballo, acercándolo al centro.

27 a3 ...

No hay prisa por tomar el peón d. Las blancas protegen su peón a de cualquier ataque de la torre a8, y de paso impiden que el caballo negro pueda jugar a b4.

Las blancas han evitado la continuación 27 ♖xd5 ♖c8 28 ♖d6 (el caballo no puede moverse, debido a la amenaza de mate en la primera fila) 28 ... ♘b4, y las negras ganan el indefenso caballo.

27 ... ♖c8 (D)

Situando por fin la torre en la ansiada columna, pero ¿acaso podrán las negras utilizarla?

28 g4 ...

El rey blanco también necesita una casilla de escape. Las negras amenazaban ganar pieza con 28 ... ♘b8, atacando dos veces el caballo, que no podría escapar.

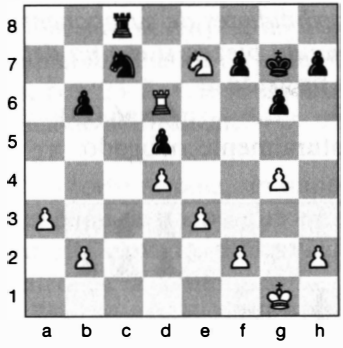
La ruptura de la barrera de peones delante del rey enrocado no tiene consecuencias en el final. Es en la apertura y el medio juego donde estos avances ponen en peligro la seguridad del rey, cuando puede ser atacado por las piezas enemigas.

28 ... ♘c7

Las negras protegen su peón d, pero a costa de bloquear la torre. Había poca elección, porque las blancas amenazaban 29 ♘e7 (atacando la torre negra y un par de peones) 29 ... ♖c1+ 30 ♔g2 ♖b1 31 ♖xb6, y los dos peones pasados y unidos le aseguran a las blancas una fácil victoria.

29 ♘e7 (D)...

Expulsando, una vez más, la torre de la columna c. Las blancas amenazan la torre, atacan el peón b y (dos veces) el peón d.



29 ... ♖b8

Las negras deben aferrarse al peón b, ya que su pérdida supondría que los peones blancos del flanco de dama tendrían vía libre para coronar.

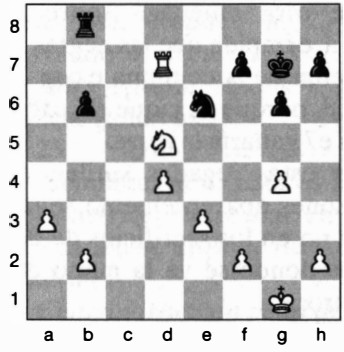
30 ♖d7! ...

¡Hay que mantener la tensión! Pillsbury prefiere esta jugada al final de torres resultante de 30 ♘xd5 ♘xd5 31 ♖xd5, aunque también ganaría.

30 ... ♘e6

El caballo debe desplazarse, ya que la tentativa de protegerlo con la torre, con 30 ... ♖b7, falla por 31 ♘xd5, ganando pieza.

31 ♘xd5 (D) ...



El peón d cae por fin, concediéndole a las blancas un peón pasado en esa columna, con torre en séptima, sin olvidar los tres peones de ventaja.

31 ... ♖c8

A fin de no ser aplastadas gradualmente, las negras entregan otro peón, para lograr algún tipo de contrajuego sobre la columna abierta. Si la torre penetra en campo blanco, es posible que pueda capturar un par de peones.

32 ♘xb6 ...

Las blancas podían jugar sólido e impedir la entrada de la torre, con 32 ♘c3, pero capturar el peón b les deja con tres peones pasados, ¡y eso es difícil de resistir!

32 ... ♖c2

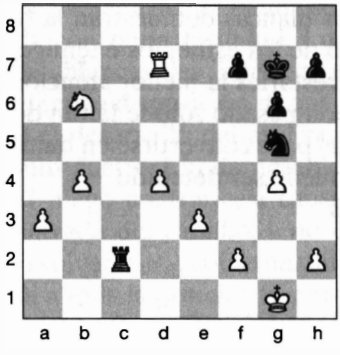
La ocupación de la segunda fila es la consecuencia lógica de dominar una columna abierta con la torre. Esto podría plantear problemas a las blancas, pero en esta posición concreta disponen de antídotos suficientes, ¡en forma de todos esos peones pasados, listos para ser damas!

33 b4 ...

El peón elude el ataque de la torre.

33 ... ♘g5 (D)

Nada impide que los peones blancos libres avancen, pero quizá el rey pueda ser vulnerable al ataque conjunto de torre y caballo.



34 a4! ...

Las blancas prosiguen tranquilamente su plan de avanzar los peones pasados y coronarlos.

Era tentador expulsar al caballo con 34 f4, pero esta jugada, lo crea o no, ¡permitiría a las negras hacer tablas! Después de 34 f4 ♘f3+ 35 ♔f1 (no, por supuesto, 35 ♔h1, por 35 ... ♖xh2++) 35 ... ♖d2! 36 ♘c4 ♘xh2+ 37 ♔g1 ♘f3+ 38 ♔f1 ♘h2+ 39 ♔e1 ♘f3+, y tablas por jaque perpetuo.

34 ... ♘e4

Las negras buscan un medio de penetración.

35 a5 ...

Pillsbury, de nuevo resiste a la tentación de atacar el caballo. Si 35 f3, entonces 35 ... ♘g5 volvería a amenazar 36 ... ♘xf3+, seguido de tablas por jaque perpetuo.

35 ... ♘xf2

¿Pueden las negras crear un ataque de mate?

36 a6 ...

Las blancas demuestran la futilidad de los esfuerzos enemigos, ¡sin prestarles la menor atención! Al peón pasado sólo le faltan dos casillas para convertirse en dama, y no puede ser detenido.

1-0

Las negras deciden que sería mucho esperar de la suerte que se produjese esta línea: 36 ... ♘h3+ 37 ♔h1? ♘g5 38 a7? ♘f3 39 a8♕ ♖xh2++! Por supuesto, las blancas jugarían 37 ♔f1, ganando fácilmente.

Partida nº 18
Noteboom – Doesburgh
Holanda, 1931
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

En la apertura es ventajoso ocupar una casilla central con un peón y desarrollar las piezas para controlar el centro.

Las blancas comienzan situando un peón en una importante casilla del centro, atacando otras dos. El control de las casillas c5 y e5 impide que las negras sitúen piezas en ellas. Las blancas pueden esperar utilizar e5 y c5 como puestos avanzados para sus piezas, que tendrán el apoyo del peón d.

El avance del peón d sirve al propósito adicional de abrir líneas para la dama y el alfil de c1.

1 ... d5

Ésta es la forma más fácil para las negras de igualar el control del centro e impedir que las blancas adquieran más territorio con 2 e4.

2 c4 ...

Las blancas ofrecen un peón para distraer al peón d negro del centro. En realidad, es una propuesta de cambiar un peón central por otro lateral, ya que las blancas pueden recuperarlo sin problemas.

Oculta en este seudosacrificio las blancas plantean la amenaza de destruir el centro negro, con 3 cxd5 ♕xd5 4 ♘c3 (ganando un tiempo, ya que las blancas desarrollan pieza, mientras que las negras deben volver a jugar la misma) 4 ... ♕a5 5 e4, y el control que ejercen las blancas sobre el centro es impresionante.

2 ... e6

Las negras defienden el centro, apoyando el peón d con otro peón. Si las blancas juegan 3 cxd5, las negras pueden retomar de peón y mantener un peón en el centro.

Las negras no capturan el peón blanco de c4, porque eso significaría entregar un peón del centro y su control de e4.

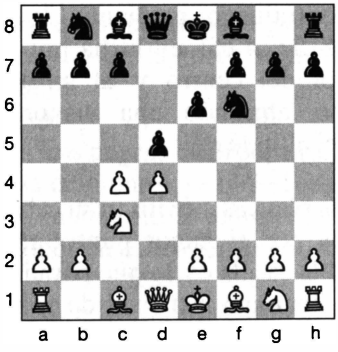
El encierro de su alfil de c8 (tras 2 ... e6), y la consiguiente dificultad en desarrollar eficazmente la pieza, es una de las razones de la popularidad del Gambito de Dama, con blancas.

3 ♘c3 ...

Una buena jugada, ya que el caballo ataca dos casillas centrales (e4 y d5), añadiendo su influencia a la presión del peón sobre d5.

3 ... ♘f6 (D)

El caballo negro se desarrolla hacia el centro, donde su movilidad es mayor y donde puede contrarrestar la presión ejercida por el caballo blanco.



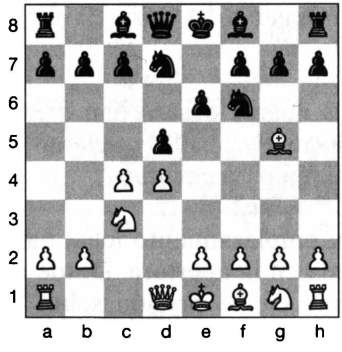
4 ♗g5 ...

Una clavada que amenaza 5 cxd5 exd5 6 ♗xf6, cuando las negras deben, bien admitir una estructura dañada de peones con 6 ... gxf6, bien perder un peón, después de 6 ... ♕xf6 7 ♘xd5.

La amenaza es, sin embargo, de menor importancia. El verdadero propósito de las blancas al clavar el caballo no es instituir una amenaza que puede ser parada con tanta facilidad. Lo que a las blancas les interesa es una efectiva disposición de sus piezas, y el desarrollo del alfil por g5 es muy fuerte. Limita notablemente el juego contrario, a causa de la clavada del caballo, y no es fácil resolver este problema, que afecta a toda la posición negra.

4 ... ♘bd7 (D)

En las aperturas de peón dama, el caballo dama negro cumple mejor su función en d7 que en c6. En d7 apoya al otro caballo y contribuye a preparar el avance del peón c a c5. Otra razón por la que el caballo de b8 no debe desarrollarse por c6 es que en este punto obstruiría al peón c. *El peón c debe estar libre para avanzar y atacar el centro blanco.*



Conviene señalar que, de paso, las negras plantean una celada en la que puede caer el jugador avaricioso.

5 e3 ...

¿Por qué no ganar un peón con 5 cxd5 exd5 6 ♘xd5? En tal

caso seguiría 6 ... ♘xd5! (el caballo se deshace de la clavada por la fuerza bruta) 7 ♗xd8 ♗b4+ 8 ♕d2 ♗xd2+ 9 ♔xd2 ♔xd8, y las negras han ganado pieza.

Las blancas no hubieran caído en la trampa de haber seguido el principio que debe guiarnos en estos casos:

No trate de ganar peones a expensas del desarrollo.

La última jugada de las blancas apoya el peón central d4, abriendo una vía al alfil de f1.

5 ... c6

Las negras refuerzan su peón d y abren una diagonal para su dama. Su idea es plantear un contraataque, a base de 6 ... ♕a5 y 7 ... ♗b4.

6 a3 ...

Esto frena en seco la proyectada maniobra, ya que el alfil no podrá llegar a b4 para clavar el caballo.

6 ... ♗e7

Las negras desarrollan pieza, desclavan el caballo y aclaran la última fila para enrocar.

7 ♕c2 ...

Un emplazamiento ideal para la dama en la apertura. Desde c2 la dama ejerce presión sobre la columna c (lo que puede ponerse en evidencia una vez que se hayan cambiado peones en d5), y controla la casilla e4. Esta última circunstancia es la razón por la que la dama entra en escena en este punto, en lugar de la esperada movilización de las piezas del flanco de rey. Es vital proteger la casilla e4, a fin de que las negras no puedan liberarse, jugando 7 ... ♘e4, con el subsiguiente cambio de piezas.

7 ... 0-0

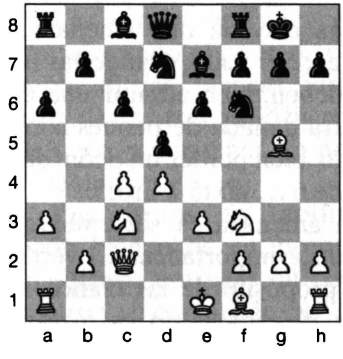
Las negras guarecen su rey en lugar seguro. No pueden liberar su posición con la maniobra simplificadora de Lasker, 7 ... ♘e4, ya que las blancas responderían 8 ♗xe7 ♕xe7 9 ♘xe4 dxe4 10 ♕xe4, ganando un peón. Observe que el peón de a3 impide a las negras recuperar el peón con 10 ... ♕b4+, lo que demuestra que la sexta jugada blanca no fue una pérdida de tiempo.

En lugar del pasivo enroque, las negras deberían haber buscado contrajuego mediante 7 ... dxc4 8 ♗xc4 e5!, en lucha por el control del centro y, al mismo tiempo, abriendo una diagonal para el alfil de c8.

8 ♘f3 ...

Las blancas movilizan su caballo rey por el mejor punto: atacando la casilla e5, lo que paraliza las intenciones del rival de romper con ... e5.

8 ... a6 (D)



Esta jugada constituye una preparación de la maniobra 9 ... dxc4 10 ♗xc4 b5 11 ♗d3 ♗b7, seguido del eventual avance ... c5. Esto permitiría desarrollar el alfil de c8, liberar el flanco de dama e iniciar acciones contra el centro blanco.

9 ♖d1! ...

Si las negras se disponen a emprender un ataque de flanco, las blancas se preparan para contrarrestarlo según los cánones: ¡reacción en el centro!

La posición de la torre en d1 actúa como un factor disuasorio de cambios centrales de peones por parte de las negras, ya que cualquier desaparición de material en la columna d potencia la presión de la torre sobre la columna.

9 ... ♖e8

Las negras incorporan su torre a la columna e, ya que el centro es normalmente el teatro de operaciones en esta apertura.

10 ♗d3 ...

Con la entrada en juego de este alfil, el desarrollo de las blancas está casi completado. Observe que las blancas no buscan combinaciones de ningún tipo, ni tampoco ganar material ni emprender un ataque al rey, hasta que la mayoría de sus piezas hayan abandonado la primera fila. Sólo después de que las piezas se hayan situado en los puestos más efectivos (desde donde controlen el centro, disfruten de la mayor movilidad, y puedan dominar una buena parte del territorio importante), comenzarán las blancas a buscar una combinación, algún golpe que pueda decidir rápidamente la partida.

10 ... dxc4

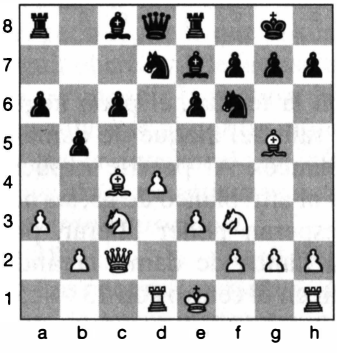
Las negras han diferido esta captura hasta que el alfil de f1 no se hubiese desarrollado, de modo que ahora el alfil deberá perder un tiempo en retomar.

11 ♗xc4 ...

Retomar el peón es obligado.

11 ... b5 (D)

Las negras ganan tiempo al obligar al alfil a retirarse, evacuando la casilla b7 para el desarrollo de su alfil dama.

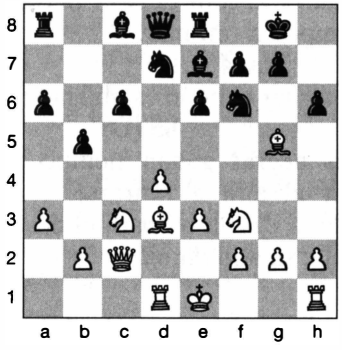


12 ♗d3! ...

Desde esta casilla, el alfil resulta de gran utilidad, porque juega en dos direcciones. Por un lado, protege e4 de eventuales invasiones, amenaza el flanco de rey (ataca h7), e impide que las negras se liberen con la ruptura 12 ... c5.

12 ... h6 (D)

Si 12 ... c5, entonces 13 dxc5 ♗xc5 (no, desde luego, 13 ... ♘xc5, por 14 ♗xh7+, y las blancas ganan la dama, gracias al jaque descubierto) 14 ♗xh7+, y las blancas ganan un peón, ya que el caballo clavado no puede tomar el alfil.



Con la textual, el peón negro de h7 sale del ataque de dama y alfil blancos. Al pedirle explicaciones al alfil blanco de g5, las negras esperan poder liberar, por fin, su flanco de dama, creando tensión en el centro con 13 ... c5.

13 ♗xf6! ...

¡Un excelente concepto! Las blancas no pierden el tiempo en aferrarse a la pareja de alfiles, sino que tratan de impedir el avance ... c5. Si pueden lograr que el peón c no avance, el juego de las negras seguirá colapsado, y nunca podrán conseguir que su alfil de casillas blancas entre dignamente en acción.

El inmediato objetivo de 13 ♗xf6 es distraer a una de las piezas negras (alfil o caballo) de su vigilancia sobre la casilla c5, dificultando el avance del peón a dicha casilla.

13 ... ♘xf6

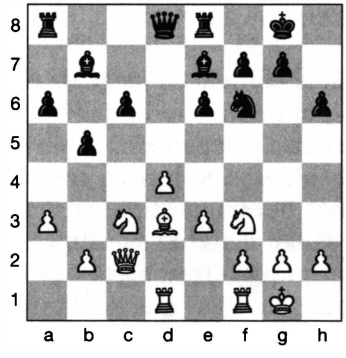
Esto probablemente sea mejor que tomar con el alfil, ya que la dama negra y el alfil de c8 disponen ahora de mayor libertad.

14 0-0 ...

El rey (que debe alejarse a toda costa del peligro) se refugia en el enroque, mientras que la torre, que debe tomar parte en la lucha, se sitúa en el teatro de operaciones.

14 ... ♗b7 (D)

Con torre y dama en la misma columna, sería una locura aventurarse con 14 ... c5. Las blancas sencillamente tomarían el peón, 15 dxc5, y caso de que fuese retomado, 15 ... ♗xc5, castigarían el gesto con 16 ♗h7+, ganando la dama.



La idea de las negras, además de desarrollar el alfil, es jugar la torre a c8 y proseguir con el avance del peón c.

15 ♘e4! ...

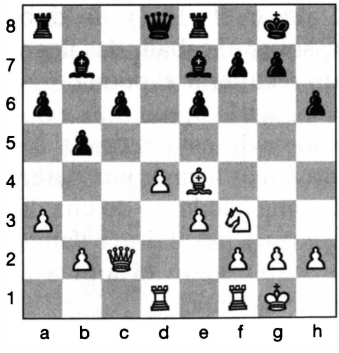
Las blancas despejan la columna c, de forma que ahora tienen tres piezas (dama, caballo y peón d4) concentrando sus fuerzas sobre el punto c5, con vistas a impedir el avance del peón c a la ansiada casilla c5.

Observe cómo las blancas han resistido la tentación de jugar e4, dominando el centro con peones. En lugar de ello, han mantenido libre la casilla e4 para poder utilizarla como trampolín para sus piezas.

15 ... ♘xe4

De otro modo, las blancas instalarían el caballo en c5, ahogando por completo el flanco de dama negro.

16 ♗xe4 (D) **...**



Sigue el control sobre la proyectada ruptura negra en c5: el alfil de b7 está clavado.

16 ... f5

Las negras se ven obligadas a expulsar de inmediato al alfil, aun a costa de debilitar su estructura de peones en el flanco de rey. Cualquier indecisión permitiría a las blancas jugar 17 ♘e5 (intensificando la presión sobre el peón c y, de paso, evacuando la casilla f3 para una eventual retirada del alfil), seguido, caso necesario, de 18 ♖c1.

17 ♗d3 ...

Tercera visita del alfil a esta casilla.

Las blancas no deben precipitarse a capturar el peón con 17 ♗xc6, ya que 17 ... ♖c8 clavaría el alfil.

17 ... ♕b6

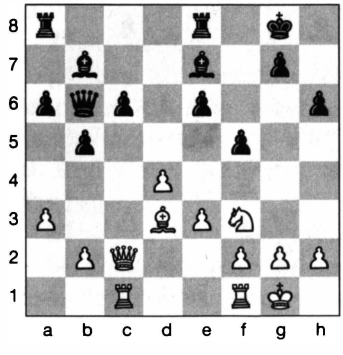
Preparando, una vez más, el liberador avance del peón.

18 ♖c1 ...

La posición requiere que las blancas concentren todos sus esfuerzos en neutralizar el avance del peón c, por lo que deben conseguir el control de la casilla c5, a fin de impedir la ruptura. No deben relajarse ni por un momento, ya que *la dominación de la casilla clave c5 les garantiza virtualmente la victoria posicional.*

18 ... ♖ac8 (D)

Las negras persisten en su plan de avanzar el peón, pues si no consiguen realizarlo, el alfil de b7 nunca verá la luz.



19 b4! ...

¡Las blancas erradican por completo el avance! Ahora tienen una partida estratégicamente ganada. Falta aplicar la adecuada táctica para conseguir la rendición enemiga. ¡Ha llegado la hora de que surjan las combinaciones!

19 ... ♕d8

Disponiéndose a parar 20 ♕b3 (que amenazaría 21 ♕xe6+ o 21 ♗xf5), con 20 ... ♕d5.

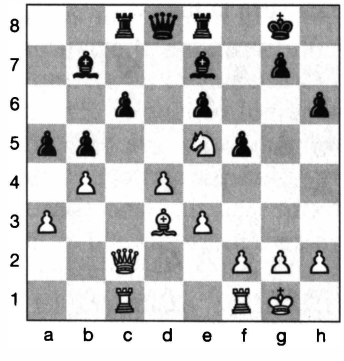
20 ♘e5 ...

¡Un poderoso golpe! Las blancas atacan, por tercera vez, el desvalido peón c, obligado a permanecer donde está. Ante una resistencia pasiva, las blancas proyectan jugar 21 f4 (para conceder un soporte adicional al caballo y estabilizar el centro), seguido de 22 ♗e2 y 23 ♗f3, después de lo cual el peón c debe sucumbir.

20 ... a5 (D)

Las negras atacan uno de los peones que bloquea su flanco de dama.

Contra 20 ... ♗f6, las blancas se atendrían al guión: 21 f4, seguido de 22 ♗e2 y 23 ♗f3.



21 ♕b3! ...

Amenazando, de nuevo, 22 ♕xe6+ y 22 ♗xf5.

Las blancas, posiblemente ni siquiera tomaron en consideración 21 bxa5, debido a que las negras podrían responder 21 ... ♕xa5, 21 ... ♗xa3 o 21 ... c5, jugadas todas que les darían mucha libertad de acción... ¡para el gusto de las blancas!

21 ... ♗d6

La defensa inicialmente prevista por las negras falla. Si 21 ... ♕d5, entonces 22 ♕xd5, y las blancas ganan un peón, tanto después de 22 ... exd5 23 ♗xf5, como de 2 ... cxd5 23 ♗xb5.

22 ♗xf5 ...

La primera señal de "violencia" arroja un peón de beneficio.

22 ... ♕f6

Al atacar el alfil, y un doble ataque sobre el caballo, las negras esperan recuperar el peón.

23 ♗b1 ...

La idea de esta retirada a la primera fila es formar una batería con la dama a lo largo de una diagonal, ya sea llevando la dama a c2, ya desplazando el alfil a a2, detrás de la dama.

23 ... ♗xe5

Las negras no se andan con remilgos, a la hora de prescindir de una pieza activa, pero tienen que hacerlo para poder recuperar el peón.

24 dxe5 ...

Forzado.

24 ... ♕xe5

El material está igualado y lo peor parece haber pasado para las negras.

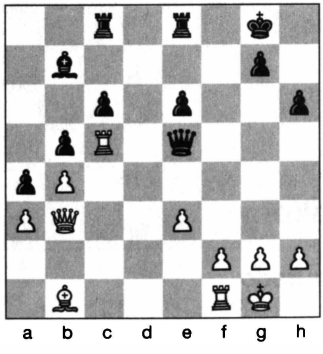
Es cierto que las blancas pueden ganar un peón con 25 bxa5, pero se quedarían con peones doblados y aislados en la columna a, y es dudoso que pudieran obtener algo positivo de ese peón extra. ¡Debe haber una mejor recompensa por el excelente juego posicional desplegado que esa propina!

25 ♖c5! ...

Las blancas desprecian el peón, a favor de seguir presionando. La torre somete ahora al flanco de dama negro a un paralizante bloqueo. La fuerza de la jugada textual es evidente, ¡aunque sólo sea por el hecho de que no podrá ser desalojada!

25 ... a4 (D)

Una jugada intermedia, cuyo propósito no sólo es salvar el peón, sino también poder valorar los planes blancos, según la siguiente jugada de dama.



26 ♕a2! ...

¡Notable retirada! Lo lógico parecía 26 ♕c2, de manera que la dama, apoyada por el alfil, amenazaría penetrar en la posición del rey enrocado. Sin embargo, las negras refutarían tal jugada con 26 ... ♕f6, y ahora:

1) 27 ♕h7+ se contesta con 27 ... ♔f7, y las blancas no tienen medios para proseguir el ataque.

2) 27 e4 (con idea de atacar la dama con 28 e5, y a continuación penetrar) 27 ... e5, y las negras impiden toda invasión.

26 ... ♕d6

La defensa 26 ... ♕f6 falla ante 27 e4! (ahora vemos la clave de 26 ♕a2: clavar el peón e negro, para impedir 27 ...e5 en este momento) 27 ... ♖cd8 28 e5 ♕f4 29 ♕c2 (amenazando 30 ♕h7+ ♔f8 31 ♗g6 ♖e7 32 ♕h8++) 29 ... ♕g5 30 f4 ♕g4 31 ♖c3, cuando la entrada de la torre por g3, seguido de 33 ♕h7+ es concluyente.

Observe que la jugada 31 ♖c3, liberando la presión en el flanco de dama, no constituye una infracción de principio, porque un ataque que conduce a la victoria forzada tiene preferencia sobre cualquier consideración posicional.

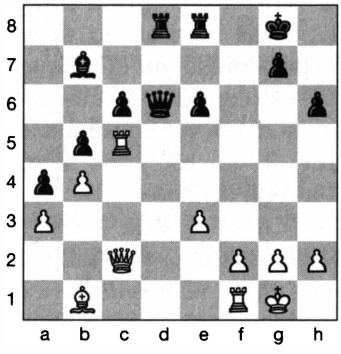
27 ♕c2 ...

¡Ahora este reagrupamiento de piezas es más efectivo! Las blancas amenazan 28 ♕h7+ ♔f8 29 ♗g6 ♖ed8 30 ♕h8+ ♔e7 31 ♕xg7++.

27 ... ♖cd8 (D)

Si 27 ... e5, para proteger la casilla g6 con la dama, entonces

28 ♕h7+ ♔f7 (a 28 ... ♔f8, gana fácilmente 29 ♗g6) 29 f4 (amenazando 30 fxe5+) 29 ... e4 30 ♗a2+ ♔f6 31 ♕f5+ ♔e7 32 ♕f7+ y, para empezar, las blancas ganan el alfil.



28 ♕h7+ ...

El control de las casillas blancas conduce a que el rey no pueda evitar esta decisiva invasión: las restricciones del flanco de dama y su "ahogado" alfil no han permitido a las negras ofrecer mayor resistencia.

28 ... ♔f8

♗ 28 ... ♔f7 las blancas pueden, bien ganar calidad con un jaque de alfil, bien proseguir el ataque con 29 f4, cuando la continuación podría ser: 29 ... ♖h8 30 ♕g6+ ♔f8 31 f5 e5 (o bien 31 ... ♕e7 32 f6) 32 f6, y las negras ganan.

29 ♗g6 ...

Confinando al rey en un estrecho cerco, de paso que ataca a la torre. La amenaza es 30 ♕h8+ ♔e7 31 ♕xg7++.

1-0

Las negras sólo pueden retrasar su ejecución con grandes pérdidas materiales.

El juego blanco es un magnífico ejemplo del valor de la estrategia preventiva. Al paralizar el flanco de dama negro, las blancas han demostrado el hecho extraordinario de que las debilidades en un flanco pueden acarrear el completo colapso en el otro. Una vez que las negras quedaron restringidas, sus esfuerzos por oponer algún tipo de resistencia apenas fueron algo más que débiles latidos.

Partida nº 19
Grünfeld – Schenkein
Viena, 1915
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Comenzar la partida con este avance de peón abre paso, en un solo movimiento, a dos piezas. Esto es lo máximo que las blancas pueden conseguir en una jugada.

Además, el propio peón juega un papel importante en la lucha por dominar el centro y controlar las casillas clave.

1 ... d5

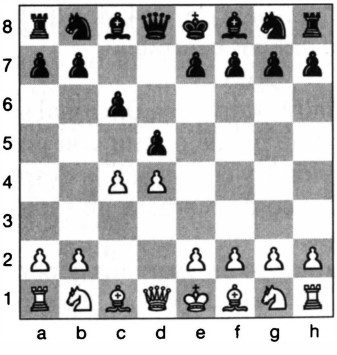
Probablemente, la mejor respuesta de las negras. De este modo se equiparan a las blancas en su dominio del centro.

2 c4 ...

Éste es un ataque, además de un sacrificio de peón. Es un ataque porque las blancas amenazan 3 cxd5 ♕xd5 4 ♘c3 ♕a5 5 e4, situando dos peones que monopolizan el centro. Es un sacrificio, porque las negras pueden ganar un peón (aunque lo cierto es que sólo temporalmente) con 2 ... dxc4.

Se mire como se mire, el propósito de las blancas es destruir el peón central negro, bien cambiándolo en d5, bien provocándolo a abandonar el centro.

2 ... c6 (D)



Las negras se preparan para responder a 3 cxd5 con 3 ... cxd5, *retomando de peón*, a fin de mantener un peón en el centro.

La segunda jugada de las negras tiene el mérito de no encerrar al alfil de c8, como es el caso con la alternativa 2 ... e6. En cuanto a sus inconvenientes, si las negras pueden desarrollar libremente su alfil dama, también deben prepararse para afrontar molestos ataques a sus peones d y b, como consecuencia de la salida del alfil. Otra consideración, y más importante, es que mientras que el peón de c6 constituye un excelente apoyo para su peón d, lo cierto es que no está cumpliendo con el principal objetivo de su vida, que sería plantar batalla a las blancas en la lucha por el centro, porque también debería estar disponible para avanzar a c5 y atacar, así, al peón blanco de d4, a fin de abrir la columna c para sus piezas pesadas.

3 ♘f3 ...

¿Por qué no juegan las blancas 3 c5, ahogando por completo a su oponente en el flanco de dama? Hay varias razones que aconsejan no hacerlo:

1) Mantener la tensión en el centro es una buena estrategia, es decir, que la posición de peones sea fluida, no estática.

2) Al avanzar a c5, las blancas dejan de atacar el centro enemigo, y la opción de cambiar peones en d5, que vale la pena conservar, ¡porque tal cambio puede ser la forma de demoler por completo el centro negro!

3) La casilla c5 debería ser un puesto avanzado para una pieza,

no para un peón. Una pieza situada en c5 ejercería un tremendo efecto sobre todo el flanco de dama negro.

4) Al situar un peón en c5 se cierra la columna c, haciéndola inútil para las operaciones de dama y torres.

5) En la apertura deben jugarse piezas, y no peones.

Los puntos anteriores explican por qué un maestro de ajedrez encuentra "instintivamente" las mejores jugadas. No es que analice con veinte jugadas de antelación, o que se moleste en examinar los efectos de tal o cual jugada. ¡A veces ni siquiera piensa con una jugada de antelación! Sabe ahorrar tiempo al descartar, por instinto (o, para ser más precisos, gracias a su experiencia y capacidad de valoración) cualquier jugada contraria a los principios generales, que puede no contribuir a producir resultados favorables. Al descartar jugadas que vulneran sus propias sensaciones, evita planes artificiales que rechaza su enjuiciamiento posicional, lo que le permite practicar un ajedrez más fuerte y más preciso, a un promedio de diez segundos por jugada, que el aficionado medio en sus partidas serias de torneo.

3 ... e6

Esta tranquila jugada refuerza el centro y libera el alfil de f8.

Las intenciones de las negras siguen siendo confusa Pueden capturar el peón de c4 en la jugada siguiente, para seguir con ... b5, o bien podrían construir una formación *Stonewall*, jugando 4 ... f5, seguido de 5 ... ♘f6 y, quizá, 6 ... ♘e4.

4 e3 (D) **...**

Las blancas juegan con solidez, protegiendo el peón de c4. Abren paso a un alfil, a expensas del otro, pero no se puede tener todo.

4 ... ♘f6

El caballo se sitúa en una fuerte casilla, extendiendo su esfera de influencia a d5 y e4, dos de las cuatro casillas centrales.

5 ♗d3 ...

El alfil ocupa una diagonal sobre la que puede operar con gran efectividad, y con su salida despeja el flanco de rey para un rápido enroque.

Hablando en términos generales, es una buena política desarrollar antes las piezas del flanco de rey, de modo que el monarca pueda ponerse pronto a cubierto. La mayoría de los jugadores conocen de sobra la necesidad de pro-

ceder así, y los beneficios de enrocar lo antes posible, incluso hasta el punto de olvidar por el momento el desarrollo de las piezas del flanco de dama.

5 ... ♘bd7

Magnífico, ya que el caballo apoya las eventuales agresiones al centro blanco, con ... c5 o ... e5. Estar en contacto con el otro caballo de f6 también es positivo, ya que puede reemplazarlo en un momento dado.

6 ♘bd2 ...

El principal objetivo de esta jugada es apoyar el avance del peón e, como en el Sistema Colle. El segundo propósito del desarrollo por d2, en lugar de c3, es retomar de caballo si las negras jugasen 6 ... dxc4, a fin de instalar un fuerte caballo en e5, protegido por el otro.

6 ... ♗e7

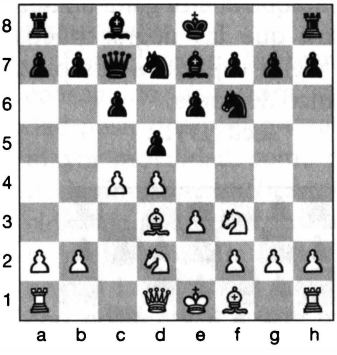
Una buena jugada defensiva (¡quizá demasiado!). El alfil está bien situado en e7, porque además permite el enroque, pero las negras no impiden que las blancas se expansionen y amplíen su territorio. Deberían haber optado por 6 ... c5, pues de no ser así, pueden quedar confinadas en un área pequeña.

7 0-0 ...

El rey se desplaza hacia el rincón, mientras que la torre va tomando posiciones.

7 ... ♕c7 (D)

Otra tranquila jugada de desarrollo, que debería haber sido reemplazada por 7 ... c5. Las negras no deben temporizar, sino luchar por la igualdad de derechos. ¡El ajedrez no es un juego para cobardes!



8 e4! ...

Esta maniobra recuerda al Sistema Colle, rompiendo la posición en el centro para abrir líneas de ataque a las piezas que aún se encuentran en la retaguardia.

8 ... dxe4

Las negras no pueden permitir que el peón avance a e5, porque desviaría al caballo de f6, dejándolo completamente fuera de juego.

9 ♘xe4 ...

Más enérgico que retomar de alfil. El caballo queda fuera de la línea de acción del alfil de dama y plantea un interrogante al caballo enemigo.

9 ... ♘xe4

Las negras deben cambiar para aliviar un poco su constreñida posición.

10 ♗xe4 ...

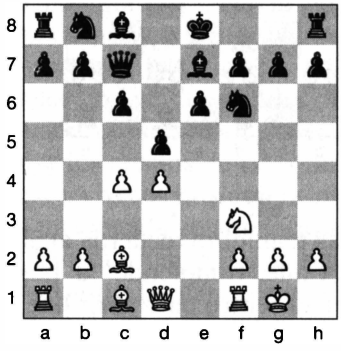
El cambio de piezas también le conviene a las blancas. Cuando

más material desaparezca del tablero, mayor radio de acción tendrán sus piezas, sobre todo los alfiles de largo alcance.

10 ... ♘f6

El ataque al alfil gana un tiempo para que las negras puedan darle algún espacio a sus piezas del flanco de dama.

11 ♗c2 (D)...



El alfil se retira, pero a una posición ventajosa. Aunque tiene sus miras puestas en un ataque al flanco de rey, también podría desplazarse al flanco de dama, en caso necesario.

La posición blanca es claramente superior, debido a las siguientes ventajas:

- Sus alfiles tienen un gran radio de acción.
- Dominan el centro con sus peones.
- Controlan la importante casilla estratégica e5.
- Sus piezas mayores pueden operar, con gran efectividad, en las columnas centrales.

11 ... b6

Para desarrollar el alfil por b7, dado que la otra diagonal está cerrada por el peón de e6.

12 ♕e2 ...

Las blancas desarrollan otra pieza, intensificando la presión sobre e5. El control de esta casilla dificultará, si no lo impide del todo, que las negras se liberen, avanzando el peón e.

12 ... ♗b7

Con el desarrollo de este alfil, parece que las negras empiezan a salir de sus dificultades. Ahora se disponen a seguir con ... c5, para actuar sobre la gran diagonal con su alfil de casillas blancas y crear, así, una adecuada tensión en el centro. ¿Tendrán tiempo para hacerlo, o habrán dejado escapar su oportunidad de jugar ... c5?

13 ♘e5! ...

¡Un magnífico puesto avanzado para el caballo! Desde esta estación central, el caballo irradia fuerza en ocho direcciones, acentuando las dificultades de las negras para conseguir liberar sus piezas.

13 ... ♖d8

Esto parece jugable, ya que las negras movilizan su torre atacando un peón.

Sin embargo, es demasiado tarde para jugar el avance liberador 13 ... c5, porque la réplica blanca 14 ♗a4+ obligaría al rey negro a moverse (porque interponer el caballo o el alfil costaría pieza), perdiendo el derecho a enrocar.

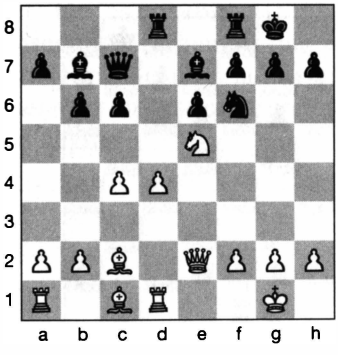
14 ♖d1 ...

Las blancas defienden el peón sin perder tiempos, porque la torre se desarrolla simultáneamente, situándose en la columna que, de cualquier modo, hubiera elegido.

Las torres deben situarse en columnas abiertas, o en columnas susceptibles de abrirse.

14 ... 0-0 (D)

El avance 14 ... c5 sigue siendo prematuro, a causa de 15 ♗a4+ y las negras deben mover el rey (perdiendo el privilegio del enroque), o bien jugar 15 ... ♘d7, perdiendo calidad después de 16 ♗xd7+ ♖xd7 17 ♘xd7.



Antes de que las blancas realicen su siguiente jugada, efectuemos un balance de sus ventajas:

- La posición de sus peones centrales, que restringe el libre movimiento de las piezas enemigas, es claramente superior a la de los peones negros.
- Su dama ataca nueve casillas, mientras que la dama negra sólo ataca cinco.
- Sus alfiles controlan trece casillas, mientras que los negros sólo siete.
- Su caballo disfruta de una maravillosa movilidad, mientras que el caballo negro sólo podría retroceder.

Está claro que las blancas han conseguido una clara superioridad posicional. Sus piezas tienen mayor movilidad, como demuestra la simple aritmética, y su capacidad de ataque es considerablemente mayor que la del ejército negro. Las blancas tienen derecho, por tanto, a buscar una combinación decisiva para explotar todas sus ventajas posicionales.

Es interesante ver qué forma de ataque puede tener éxito para romper la, aunque restringida, sólida posición negra

15 ♗f4! ...

El alfil se desarrolla, planteando una amenaza. Las blancas tienen la intención de jugar 16 ♘g6, con ataque descubierto sobre la dama negra. Una vez que la dama se mueva, el caballo blanco tomaría la torre de f8, ganando calidad.

15 ... ♗d6

La alternativa, 15 ... ♕c8, apartando a la dama de la acción del alfil, no parece muy seductora. Con la textual, las negras impiden que el caballo se desplace.

16 c5! ...

El inicio de una serie de vigorosos golpes que no terminarán hasta que las negras se rindan. Esta jugada tiene un doble objeti-

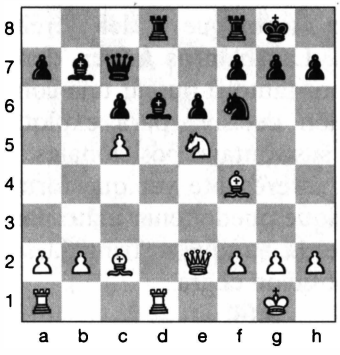
vo: desalojar al alfil y sellar de forma permanente el flanco de dama negro.

16 ... bxc5

Forzado, ya que a 16 ... ♗xe5, las blancas pueden ganar con 17 ♗xe5 ♕c8 18 ♗xf6 gxf6 19 ♕g4+ ♔h8 20 ♗xh7 ♔xh7 21 ♖d3, seguido de 22 ♖h3++.

17 dxc5 (D) **...**

Otro peón se entrega para desplazar al alfil de d6.



17 ... ♗xe5

O bien 17 ... ♗xc5 18 ♘g6, y las blancas ganan calidad.

18 ♗xe5 ...

Con ataque sobre la dama, lo que mantiene las negras a remolque.

18 ... ♕a5

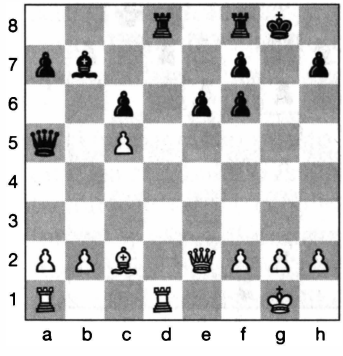
Si 18 ... ♕c8, las blancas ganan con 19 ♗xf6 gxf6 20 ♕g4+ ♔h8 21 ♕h4 (amenazando mate) 21 ... f5 22 ♕f6+ ♔g8 23 h4 (con idea de empujar el peón hasta h6, para crear una posición de mate en g7) 23 ... ♖d7 (para seguir con 24 ... ♕d8, expulsando a la dama contraria) 24 ♖xd7 ♕xd7 25 ♖d1 ♕c7 26 h5, cuando las dos amenazas 27 h6 y 27 ♖d3 (seguido de 28 ♖g3+) resultan decisivas.

19 ♗xf6! ...

Las blancas eliminan el alfil, la mejor pieza defensora del enroque, como preludio a un fuerte ataque al rey.

19 ... gxf6 (D)

Después de esto, la posición negra en el flanco de rey está hecha pedazos, cuando debería ser una barricada. Por otra parte, en el flanco de dama, donde sus piezas necesitan espacio para moverse, la posición está bloqueada... ¡y por un solo peón indefenso!



20 ♕g4+ ...

Más preciso que 20 ♕e4, porque deja a las negras con una sola respuesta.

20 ... ♔h8

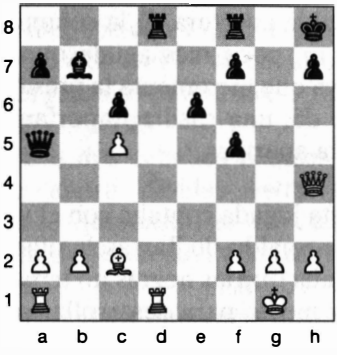
El rey debe jugar al rincón. No hay otra.

21 ♕h4 ...

Amenazando mate en una.

21 ... f5 (D)

La única defensa.



22 ♕e7! ...

Penetrando en el corazón de la posición enemiga. El ataque sobre el alfil es un motivo, cuyo propósito es ocupar al oponente, aunque sólo sea por un momento, con el problema de defender el alfil. De esa forma, las blancas conseguirán el tiempo que necesitan para ejecutar la verdadera amenaza: un ataque a ambas torres negras.

22 ... ♗c8

Si las negras juegan 22 ... ♖b8, para proteger el alfil, las blancas ganan así: 23 ♕f6+ ♔g8 24 ♖d3 f4 25 ♖h3 (amenazando 26 ♗xh7++) 25 ... ♖fd8 26 ♖xh7, seguido de mate.

23 b4! ...

¡Un golpe de K.O.! La dama es desviada de la diagonal que lleva hasta la torre de d8, que necesita su protección.

¿Qué pueden hacer las negras?

1) 23 ... ♕xb4 24 ♖xd8 ♖xd8 25 ♕xd8+ gana.

2) 23 ... ♖fe8 se contesta con 24 ♕f6+, seguido de 25 bxa5.

3) 23 ... ♖xd1+ 24 ♖xd1, con dos fuertes amenazas sobre el tapete: 25 ♕xf8++ y 25 bxa5, que no pueden ser paradas al mismo tiempo.

1-0

Partida nº 20
Rubinstein – Salwe
Lodz, 1908
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Hace ciento cuarenta años, los jugadores comenzaban sus partidas casi automáticamente con 1 e4, y si podían plantear un gambito, no dejaban escapar la oportunidad de hacerlo.

Hoy en día, cuando todo el mundo quiere ganar sin correr el menor riesgo, 1 d4 se ha hecho muy popular. Las aperturas de peón dama conducen a posiciones sólidas y correctas. Además de ofrecer seguridad, garantizan a las blancas una pequeña ventaja desde la misma apertura.

Con su primera jugada, las blancas ocupan y ejercen presión

sobre el centro con un peón *que está protegido* y que, al mismo tiempo, abre camino a la dama y el alfil de casillas negras.

1 ... d5

La respuesta clásica, que iguala la presión sobre el centro. También impide que las blancas jueguen 2 e4, monopolizando la mayoría de las casillas importantes.

2 c4 ...

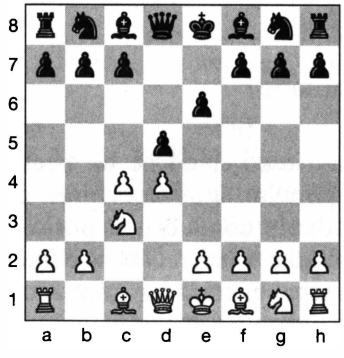
Con varios objetivos in mente:

- Inducir a las negras a entregar el centro, entregándoles un peón.
- Cambiar peones (si no lo hacen las negras) y abrir la columna c para sus torres.
- Plantear un ataque al peón negro de d5.

2 ... e6

Las negras apoyan el peón d con otro peón, preparándose *para retomar de peón*, caso de que las blancas jueguen 3 cxd5, a fin de mantener un peón en el centro.

3 ♘c3 (D) **...**



Un buen desarrollo para el caballo, ahora que no bloquea el peón c, ni la apertura de la columna c. Es un poco más aguda que 3 ♘f3, ya que incrementa la presión sobre d5, una casilla importante en esta apertura.

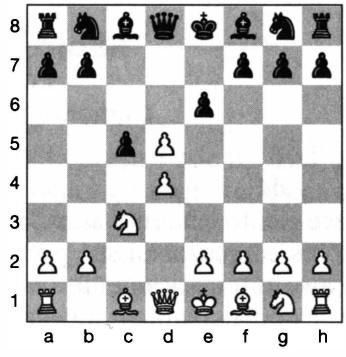
3 ... c5

Esta jugada contaba con el valioso respaldo de Tarrasch, quien afirmaba que las negras no tenían mejor medio para desarrollar sus piezas libre y fácilmente, a pesar de que los cambios de peones en el centro las dejaran con un peón aislado.

Una ventaja de 3 ... c5 es que lucha por la posesión del centro sin demora, al atacar el peón blanco de d4. Otra es que las negras sitúan su caballo dama en c6, en lugar de d7, donde, durante un tiempo interfieren con el desarrollo del alfil c8.

4 cxd5! (D) **...**

La mejor forma de mantener la iniciativa. Este cambio tiene por objeto dejar a las negras con el peón d aislado.



4 ... exd5

Retomando de la forma más segura. Las negras pueden sacrifi-

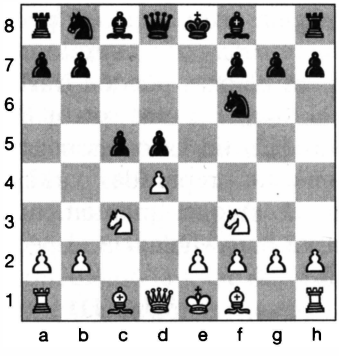
car un peón con 4 ... exd4 5 ♕xd4 ♘c6 6 ♕d1 exd5 7 ♕xd5 ♗e6, pero el gambito es dudoso.

5 ♘f3 ...

Los dos caballos blancos atacan ahora casillas estratégicamente importantes: las cuatro centrales, es decir, e4, e5, d4 y d5.

5 ... ♘f6 (D)

Hay poca diferencia entre que las negras desarrollen antes este caballo o el de b8, 5 ... ♘c6.



6 g3! ...

Probablemente la mejor entre las muchas buenas jugadas de que disponen las blancas. También pueden jugar, por ejemplo, la tranquila 6 e3, o 6 ♗f4, dándoles cualquiera de ellas una buena y segura posición. O incluso la agresiva 6 ♗g5, con la que Alekhine venció brillantemente a Kussman en una exhibición de simultáneas, de 1924.

Con la tranquila jugada textual, Rubinstein se propone fianchettar su alfil de rey, e incrementar así la presión sobre d5.

6 ... ♘c6

Las negras consiguen uno de los objetivos por los que han jugado la Defensa Tarrasch. Su caballo dama ejerce cierta influencia sobre el centro, mientras que el alfil de casillas blancas (normalmente encerrado por un caballo en d7) está libre y dispuesto a jugar.

7 ♗g2 ...

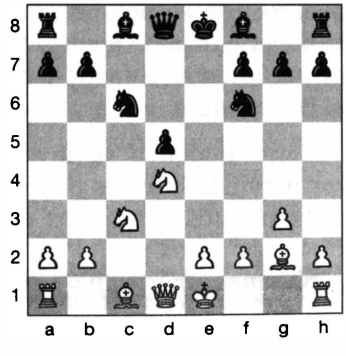
El alfil domina la gran diagonal, prestándole especial atención al peón negro de d5. Por el momento, el caballo obstruye su camino, pero un caballo puede fácilmente apartarse.

7 ... cxd4

Las negras cambian para concederle mayor libertad a sus piezas (nótese la mayor movilidad ahora del alfil de f8), pero esto no deja de tener sus peligros: abrir líneas favorece al bando mejor desarrollado, en este caso, las blancas.

Un poco mejor es la tranquila 7 ... ♗e7, desarrollando una pieza o, si las negras se sienten de ánimo combativo, la aguda 7 ... ♗g4, presionando sobre el peón d4, al atacar uno de sus defensores.

8 ♘xd4 (D) **...**



Ahora las negras han quedado con un peón central aislado. Un peón así depende por completo de sus piezas, ya que no hay peones en las columnas laterales que puedan protegerlo. Otra consideración es que puede instalarse una pieza enemiga en la casilla situada delante del peón (en este caso, d4), ya que ningún peón podrá expulsarla.

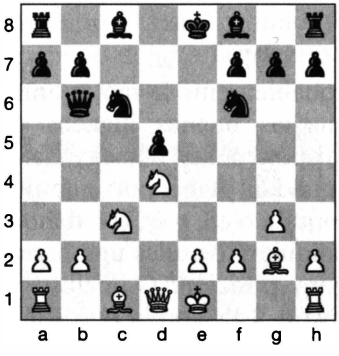
Todo esto es descorazonador, pero a cambio de estos inconvenientes, el poseedor del peón aislado es recompensado con columnas abiertas y diagonales libres, es decir, espacio para la actividad de sus piezas. El peón en sí, a pesar de su penosa apariencia, a menudo se convierte en una especie de ariete, que rompe la fortificada posición enemiga.

Los teóricos tampoco están totalmente de acuerdo acerca de las ventajas e inconvenientes de un peón aislado. Hace muchos años, Philidor dijo, en su *Análisis del Juego de Ajedrez*: "Un peón, al ser separado de sus colegas, rara vez o nunca hará fortuna." Entre sus defensores, tenemos a Tarrasch, quien declaró: "Quien tema quedarse con un peón central aislado debería dejar el ajedrez."

Hay argumentos a favor y en contra. Por ejemplo:

- Las negras tienen a su favor: mayor movilidad de sus piezas, posibles puestos avanzados en e4 y c4 (apoyados por el peón d) y columnas abiertas para sus piezas mayores (columnas c y e).
- Las blancas tienen ventajas en el hecho de que pueden situar una pieza en d4 de forma permanente, y pueden mantener ocupadas a las negras en rechazar las amenazas sobre su peón d. No es que el peón pueda ser fácilmente capturado, dado que el número de piezas atacantes siempre puede ser igualado por el de piezas defensoras, pero teniendo en cuenta que el peón requiere una constante atención, las blancas pueden trasladar el ataque a otro sector del tablero. En tal caso, las negras deben estar preparadas para resistir el ataque, manteniendo siempre bajo vigilancia el peón débil.

8 ... ♕b6 (D)



Urgiendo a su oponente a cambiar caballos, o bien a proteger el de d4 con 9 e3, bloqueando, en este caso, la diagonal del alfil de dama.

9 ♘xc6! ...

¡Una propuesta que las blancas aceptan encantadas! Cierto que liberan a las negras del peón aislado, pero a cambio las dejan con otras debilidades. A partir de este momento, las blancas se olvidarán de la casilla d5, para centrar su atención en el dominio de las casillas d4 y c5. Si consiguen situar piezas en dichas casillas, impedirían que las negras avanzasen sus peones c y d, y el efecto de tal bloqueo sería paralizador para las piezas negras.

9 ... bxc6

La captura alternativa 9 ... ♕xc6 perdería el peón d5.

10 0-0 ...

Antes de perseguir el ataque, las blancas ponen su rey a cubierto, quedando la torre de su flanco lista para entrar en juego sobre las columnas centrales.

10 ... ♗e7

Lamentablemente, las negras no pueden avanzar ninguno de sus peones centrales. Si 10 ... c5, entonces 11 ♘xd5 gana un peón, y si 10 ... d4, entonces 11 ♘a4 obliga a la dama a abandonar uno de los peones amenazados.

Mejores posibilidades de resistencia ofrecía 10 ... ♗e6, protegiendo una vez más el peón d, a fin de avanzar ... c5 lo antes posible. Las negras no pueden limitarse a realizar un juego pasivo, porque pueden ser aplastadas.

11 ♘a4! ...

Las blancas no están interesadas en asustar a la dama. El caballo no juega para atacar, sino para controlar la casilla c5, donde las blancas piensan instalar sólidamente una pieza.

11 ... ♕b5 (D)

La dama se mantiene en la vecindad, para ayudar a expulsar los invasores.

12 ♗e3! ...

Parece más lógico el desarrollo a f4, donde la actividad del alfil es mayor y no obstaculiza al peón e, o incluso podría pensarse en g5, donde restringe el juego negro. Estas jugadas son buenas y naturales, pero no encajan en el concepto estratégico que rige esta posición. Una vez que hay un plan definitivo y lógico a seguir, debemos realizar jugadas acordes con el plan trazado, de forma que mejorar nuestra posición, o minar la de nuestro oponente, se desarrolle de forma sistemática, y no como resultado de circunstancias accidentales. El desarrollo, en este punto, no debe considerarse como un fin en sí mismo.

Puede parecer extraño que el control de una casilla pueda dar lugar al colapso de una posición, pero lo cierto es que así es. Se trata de una de las sutilezas del Gambito de Dama que tal dominación (resultante de la negligencia de las negras por disputar el centro, y también liberar su flanco de dama con ... c5) permite a las blancas confinar las piezas enemigas en un pequeño sector y desviarlas poco a poco, mientras que las blancas pueden, bien escoltar un peón hasta su casilla de coronación, bien volverse hacia el otro lado del tablero y molestar al rey enemigo.

12 ... 0-0

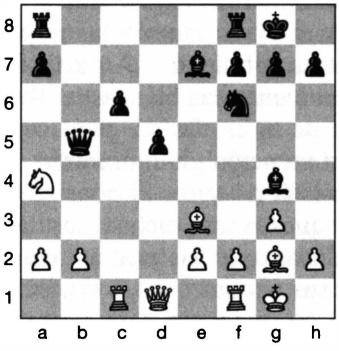
Al no haber leído el comentario anterior, las negras se contentan con realizar "buenas" jugadas de desarrollo.

Deberían concentrar sus energías en avanzar el peón c una casilla, antes de que quede inmóvil de forma permanente en c6. Empujar el peón de inmediato era prematuro, ya que después de 12 ... c5 13 ♗xd5 ♘xd5 14 ♕xd5 ♕xa4 15 ♕xa8, las blancas han ganado calidad, pero las negras podrían plantear mayor resistencia con 12 ... ♗e6 (protegiendo el peón d y preparando el avance del peón c), seguido de 13 ... ♘d7 y 14 ... ♖c8, todo lo cual permitiría que el peón c avanzase una casilla.

13 ♖c1 ...

Las blancas se apoderan de la columna semiabierta, plantean más presión sobre c5 y se disponen a situar un pieza en esta casilla.

13 ... ♗g4 (D)



Ataque doble sobre el peón e2, que parece difícil de contestar. ¿Cómo deben jugar las blancas?

Si 14 ♖e1, el desarrollo de la torre está obstruido por el peón y el alfil.

Si 14.♘c3, entonces 14 ... ♕xb2 gana un peón.

Si 14 ♖c2, las negras ganan el caballo.

Si 14 f3, las blancas debilitan la posición de peones del enroque y encierran a su propio alfil.

A pesar de todos estos argumentos a favor de la jugada negra, Tarrasch solía refutar tales demostraciones con: "Comienzo de un ataque...

14 f3 ...

...¡y fin del ataque!"

El encierro del alfil de g2 es sólo momentáneo, y en cuanto a la debilidad de los peones del flanco de rey, no tendrá consecuencias si las negras no pueden explotarla.

14 ... ♗e6

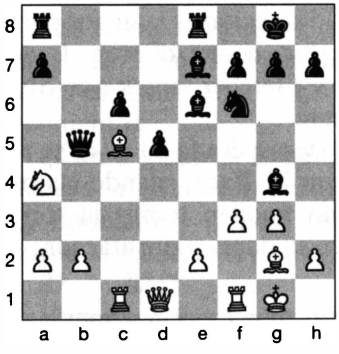
El alfil encuentra la casilla correcta, pero tarde, ¡demasiado tarde!

15 ♗c5! ...

Ahora las importantes casillas d4 y c5 están bajo control. Las blancas sitúan una pieza que inmovilizará los peones negros, restringiendo el movimiento de sus piezas.

15 ... ♖fe8 (D)

Las negras deben, sea proteger a su alfil, sea acceder a un cambio de piezas. Esta última opción no les parece muy atractiva, ya que después de 15 ... ♗xc5+, la respuesta 16 ♖xc5 reemplaza un bloqueador por otro, ganando tiempo por el ataque a la dama.



16 ♖f2! ...

¡Magnífica jugada! Después de que las blancas jueguen e3, la torre puede desplazarse a c2 para ayudar en la explotación de la columna c. También evacua f1, de modo que el alfil pueda ocupar una diagonal más útil.

16 ... ♘d7

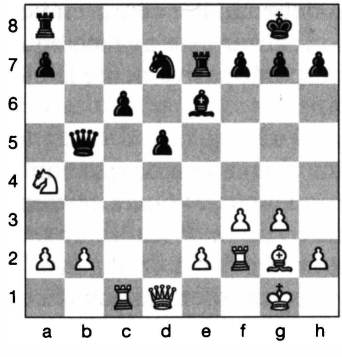
Las negras atacan el alfil por tercera vez, en la esperanza de forzar su retirada.

17 ♗xe7 ...

El alfil no se retira, ya que eso dejaría a las negras realizar el avance 17 ... c5, liberándose del corsé a que están sometidas. Las blancas tampoco apoyan al alfil con 17 b4, el tipo de jugada que muchos ajedrecistas realizarían al instante. La consecuencia sería 17 ... ♗xc5, forzando a las blancas a retomar el peón, puesto que 18 ♖xc5 costaría la calidad, y 18 Cxc5 permite 18 ... ♕xb4. Sin embargo, después de 18 bxc5, el peón situado en c5 no sólo es inmóvil e inútil, sino que cierra la columna c a sus propias piezas. Esto sería ir contra toda la estrategia de la posición, cuyo fundamento es ocupar las casillas débiles en la posición contraria con piezas, no con peones. Las piezas pueden moverse libremente, de modo que pueden explotar las líneas abiertas para el ataque, y un bloqueador puede ceder el puesto a otro, si la ocasión lo requiere.

17 ... ♖xe7 (D)

Las negras deben retomar.



18 ♕d4! ...

¡Excelente! La centralización de la dama es tremendamente efectiva. No sólo ejerce su influencia sobre cada sector del tablero, sino que también impide a las negras liberarse con el avance ... c5, preparando la instalación del caballo en c5. Observe cómo, desde su nueva posición, la dama protege al caballo y vigila el peón b. El caballo está libre para moverse, y el peón e2, abandonado por dama, ha quedado ahora bajo la protección de la torre.

18 ... ♖ee8

Esta torre se retira para ayudar en la defensa de la columna c contra el ataque blanco, dado que si se moviese la otra torre, las negras perderían un peón.

19 ♗f1 ...

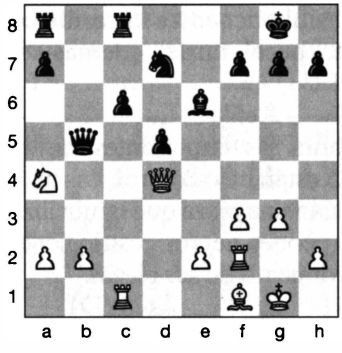
Un sutil medio de activar el alfil. La alternativa 19 f4 no es tan buena, ya que le concede a las piezas negras mucha más libertad de maniobra, pues alfil y caballo tendrían acceso a la casilla e4.

19 ... ♖ec8 (D)

Reactivando la posibilidad de jugar 20 ... c5. A estas alturas, las negras deben haber comprendido que no realizar este avance equivale a esperar pasivamente la ejecución.

20 e3! ...

¡Una simple jugada que consigue grandes cosas! Gana un tiempo o dos, ya que descubre un ataque sobre la dama (obligando a las negras a perder una jugada en retirarla), abre una diagonal para

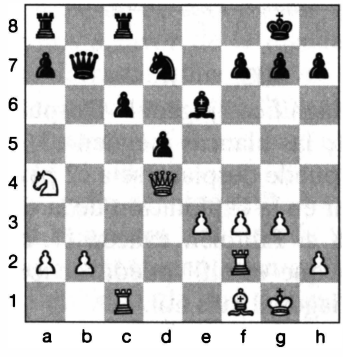


el alfil, y despeja la segunda fila, dejando paso a la torre de f2 hacia c2, con lo que las blancas incrementarán su presión sobre la columna c.

20 ... ♕b7 (D)

La discreción es la mejor parte del valor, como dijeron Beaumont y Fletcher, antes que Shakespeare.

La desesperada 20 ... c5 se refuta con 21 ♖xc5, cuando las negras no pueden tomar la torre, porque su dama sigue atacada.



21 ♘c5! ...

¡Bloqueo! El caballo se instala en c5 paralizando la posición negra.

21 ... ♘xc5

Las negras eliminan el caballo, no sólo para liberarse de un activo bloqueador, sino también porque, en teoría, los cambios sirven para aliviar una posición restringida.

22 ♖xc5 ...

Esta pieza no es tan ágil como su predecesora, pero el nuevo bloqueador disfruta del privilegio de inmunidad al acoso de peones o del alfil enemigo, confinado en casillas de distinto color al de la casilla que ocupa.

22 ... ♖c7

Las negras no pueden contraatacar. Lo único que pueden hacer es esperar sentadas los acontecimientos.

¿Cómo pueden explotar las blancas la falta de movilidad de su oponente? ¿Cómo pueden vencer la resistencia pasiva?

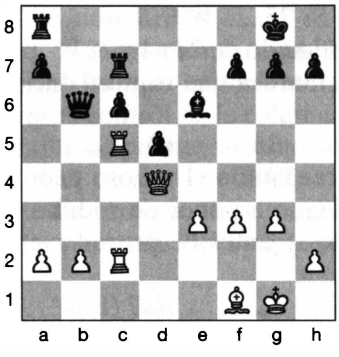
23 ♖fc2 ...

Primero, doblando torres en la columna abierta, *que vale más que el doble de la fuerza de las torres.*

En este momento las torres se estrellan contra un muro, ¡pero hay formas y medios! ¡Tenga fe!

23 ... ♕b6 (D)

Las negras se atienen a jugadas no comprometedoras, esperando a que su oponente defina sus amenazas.



24 b4! ...

¡Ésta es la clave! Mientras las torres mantienen al enemigo bajo control, este peón es la punta de lanza de un ataque contra la posición negra.

La amenaza inmediata es 25 b5, atacando por tercera vez al inmóvil peón de c6.

24 ... a6

Las negras no deben permitir que el peón avance.

25 ♖a5! ...

Modificando el sentido del ataque, para mantener a las negras ocupadas en la defensa de sus puntos débiles (el nuevo blanco es a6). El traslado de la torre no afecta a la presión sobre el peón c, que debe permanecer donde está.

25 ... ♖b8

Las negras protegen su dama, amenazada de captura. Otras posibilidades ofrecen peores perspectivas. Por ejemplo:

1) Si 25 ... ♕xd4 26 exd4 ♗c8 (para salvar el peón a), entonces 27 ♖xd5 gana un peón.

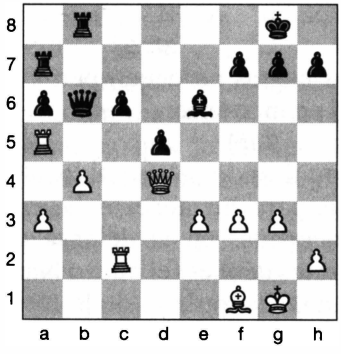
2) Si 25 ... ♕b7, entonces 26 ♕c5, seguido de 27 a4 y 28 b5, pone en marcha una ruptura decisiva.

26 a3 ...

Protegiendo el valioso peón b (destinado a poner de rodillas al enemigo), antes de proceder con el ataque.

26 ... ♖a7 (D)

Las negras salvan el peón a, dos veces atacado, pero pierden otro peón. Sin embargo, no había forma de que las negras defendiesen todos sus puntos vulnerables. En caso de 26 ... ♗c8, las blancas habrían ganado un peón con 27 ♕xb6 ♖xb6 28 ♖xd5, explotando el peón c clavado.



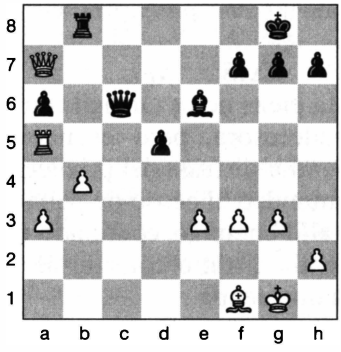
27 ♖xc6! ...

Este "robo de cartera" es la primera evidencia material del triunfo de la estrategia blanca. No deja de ser justo que el peón c, causa de todos los males de las negras, sea el primero en caer.

27 ... ♕xc6

Mejor que retirarse a b7 o cambiar damas. Si 27 ... ♕b7, entonces 28 ♖axa6 gana otro peón y deja a las blancas con dos peones pasados y unidos, listos para llegar al final del tablero. Si 27 ... ♕xd4 28 exd4, las blancas ganarán el atacado peón a.

28 ♕xa7 (D) **...**



Con esta captura, las negras están en las últimas. Tienen la torre y el peón a6 atacados.

28 ... ♖a8

Salva el peón, ya que después de 29 ♖xa6 ♖xa7 30 ♖xc6 ♖xa3, las negras lo recuperan.

29 ♕c5 ...

Apoderándose, de nuevo, de la columna c y de la casilla clave, esta vez con la dama.

29 ... ♕b7

Las negras evitan el cambio de damas, ya que después de 29 ... ♕xc5 30 ♖xc5 ♔f8 31 ♖a5, las negras sólo pueden salvar el peón a entregando el peón d.

30 ♔f2 ...

No sólo para reforzar los peones de su flanco, sino para acercar el rey al centro de cara al final, en caso de que se cambien damas.

30 ... h5

Esta demostración no intimida a las blancas, ni las distrae de su objetivo de forzar una decisión en el flanco de dama.

31 ♗e2 ...

Las blancas cubren al rey de cualquier jaque molesto que pueda surgir, una vez que se abra la posición.

31 ... g6

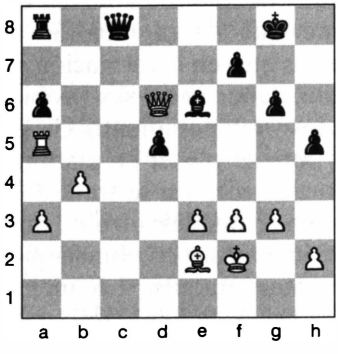
Las piezas negras están atadas a la defensa de los dos peones aislados, de modo que realizan una jugada de espera con un peón.

32 ♕d6 ...

Las blancas responden enérgicamente, atacando el peón a con una tercera pieza. La dama se infiltra aún más en territorio enemigo, despejando la casilla c5 para que la torre pueda usarla como plataforma de lanzamiento, y llegar así a la séptima fila.

32 ... ♕c8 (D)

Las negras no pueden proteger todos sus peones (si 32 ... ♗c8, entonces 33 ♕xd5), así que abandonan el peón a para tratar de inquietar al rey blanco, a través de la abierta columna c.



33 ♖c5! ...

¡No sin permiso de Rubinstein! Es más importante conservar el control de la columna c que capturar peones sentenciados.

33 ... ♕b7

La dama no tiene muchas casillas para salir del ataque de la torre.

34 h4 ...

Esta jugada inmoviliza los peones del flanco de rey negro y también evita cualquier ataque sorpresa en ese flanco.

34 ... a5

Las negras tratan, por todos los medios, de abrir una columna para su dama.

¿Qué otra cosa podían jugar? Después de 34 ... ♔g7 35 ♖c7 ♕b8 36 ♗xa6 ♔g8 (o bien 36 ... ♖xa6 37 ♖xf7+, ganando la dama) 37 ♗b7! ♖a7 38 ♖c8+ ♗xc8 39 ♕xb8, las blancas ganan fácilmente.

35 ♖c7 ...

Esto reduce las casillas de escape de la dama a su mínima expresión: ¡sólo una!

Las blancas controlan ahora todas las áreas estratégicamente importantes: la columna c, la importantísima c5, la columna d, la sexta y la séptima filas.

35 ... ♕b8

¡Único lugar donde ocultarse! La dama está siendo continuamente hostigada.

36 b5 ...

¡Una nueva fuente de problemas! Las blancas tienen un peón pasado que avanza.

36 ... a4

Para darle mayor espacio a la torre.

37 b6 ...

Amenazando continuar con 38 b7 ♖a7 39 ♖c8+ ♗xc8 40 ♕xb8, ganándolo todo.

37 ... ♖a5

La torre no pinta nada aquí, pero lo cierto es que no hay defensa.

38 b7! ...

Renovando la amenaza de ganar la dama con 39 ♖c8+.

1-0

No hay posibilidades de seguir resistiendo:

1) 38 ... ♔g7 39 ♖xf7+, ganando la dama en el acto, gracias al jaque descubierto.

2) 38 ... ♕e8 39 ♕b6 gana la torre de forma curiosa.

3) 38 ... ♕a7 39 ♕d8+ ♔g7 40 b8♕ deja a las blancas con una segunda dama.

Toda la partida es un notable ejemplo de cómo explotar sistemáticamente una ventaja posicional. La forma en que las blancas utilizan la casilla c5 como base de maniobras para sus piezas (alfil, caballo, torre y, por fin, la dama ocupándola en turnos sucesivos) es un toque de destreza que culmina una obra artística del máximo nivel.

Partida nº 21
Chernev – Hahlbohm
Nueva York, 1942
Sistema Colle

1 d4 ...

Ésta es una de las mejores jugadas iniciales del tablero, ¡lo mismo que 1 e4!

Cualquiera de estas jugadas sitúa un peón en el centro, abriendo camino a dos piezas.

¿Por qué jugada debería usted inclinarse? La elección es una cuestión de gusto. Hablando en general, 1 e4 tiende a producir juegos abiertos, con mayores posibilidades de ataque, mientras que 1 d4 tiende a producir partidas en las que ambos bandos luchan por ventajas posicionales. Blackburne dice: "El primer consejo que puedo darle al joven estudiante que desea mejorar su ajedrez es que, en la formación de su estilo, debe seguir sus propias aptitudes y temperamento. Un jugador obtiene placer en elaborar una partida como si se tratase de una suma aritmética; otro no busca sino ingeniosas combinaciones y brillantes ataques. Lo mejor, con mucho, es que cada uno trate

de desarrollar sus propias cualidades."

1 ... d5

Una excelente respuesta, pues impide que las blancas sigan con 2 e4, con dos peones dominando el centro. De este modo, también las negras dan paso a su dama y un alfil.

2 ♘f3 ...

En lugar de esto, las blancas a menudo juegan 2 c4, ofreciendo un peón. Se trata de un gambito sólo por gracia de la definición, puesto que las blancas recobran el peón fácilmente, conservando una fuerte posición.

Esta jugada de caballo tiene la virtud de desarrollar pieza a una casilla óptima, conservando las blancas la opción de entrar en el Gambito de Dama.

2 ... e6

Perfectamente seguro, pero un tanto prudente. Yo preferiría 2 ... ♘f6, que no obliga a las negras a un juego defensivo, y no interfiere con el desarrollo del alfil de c8.

La textual es la mejor forma de apoyar el peón d *después de que las blancas lo hayan atacado con c4*, ¡pero las blancas aún no han realizado ese gesto agresivo!

3 e3! ...

Esta tranquila jugada es el preludio al Ataque Colle, que implica un temático asalto al flanco de rey.

El plan general del Colle es avanzar el peón a e4, *tras una adecuada preparación*, que consiste en las siguientes maniobras:

1) Desarrollar el alfil de f1 por d3, a fin de reforzar la presión sobre la vital casilla e4, y atacar el peón negro h, un punto vulnerable tras el enroque.

2) Situar el caballo de dama en d2 (no en c3, ya que en tal caso el peón c sería obstruido), para presionar sobre e4 y apoyar el avance del peón e a esa casilla;

3) Enrocar corto para movilizar la torre de h1.

4) Desarrollar la dama por e2 y la torre por e1, a fin de añadir peso al proyectado avance de peón.

5) Realizar el avance del peón a e4.

Este peón sólo avanzará una casilla, pero pone en marcha toda la maquinaria: se despejará la posición en el centro, abriéndose líneas para las fuerzas atacantes de las blancas.

3 ... c5

Esta agresión al centro de peones es prácticamente obligada para las negras, en las aperturas de peón dama.

- Las negras *deben luchar* por igualar el dominio del centro.
- Las negras *deben disputar* la posesión de las casillas importantes.

4 c3 ...

Apoyando el centro blanco y disponiéndose a jugar ♗d3, pues libera la casilla c2, en caso de que las negras atacasen el alfil con ... c4.

4 ... ♘f6

Natural y fuerte. Ésta es la mejor situación posible para el

caballo de rey. Su desarrollo *hacia el centro* le permite participar en la lucha que allí va a librarse. Porque es en el centro donde se produce la mayor parte de la lucha en la apertura, y lo que allí suceda repercutirá sobre el resto del tablero. La superioridad en el centro es esencial para conseguir ventajas posicionales, y el control del centro es indispensable para la eficaz conducción de un ataque en el flanco de rey.

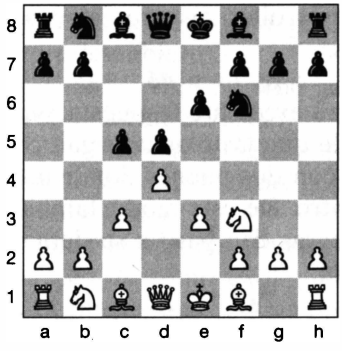
Todo el desarrollo debe realizarse de forma tal que piezas y peones ejerzan su influencia sobre el centro.

Una jugada posible, en lugar de la textual, es 4 ... c4, para impedir que las blancas sitúen su alfil en d3. Es el tipo de jugada que muchos ajedrecistas encuentran irresistible, pero que debe evitarse. En realidad, se trata de un error estratégico, ya que alivia la tensión sobre el peón d blanco y sobre el centro.

- *Es importante mantener fluida la posición central de peones.*
- *Es importante mantener la presión sobre el peón d blanco en el centro.*
- *Es importante conservar la opción de cambiar peones centrales.*

5 ♗d3 ...

El desarrollo ideal del alfil: controla la diagonal b1-h7, que lleva hasta el rey negro (enrocado), y mantiene bajo control la casilla e4, donde se producirá la ruptura.



5 ... ♘c6

El caballo entra en juego hacia el centro, como es de rigor. Las negras tienen la intención de liberar su posición con un temprano avance ... e5. Una buena alternativa es 5 ... ♘bd7, a fin de retomar con el caballo (en lugar de con el alfil), si las blancas jugasen 6 dxc5.

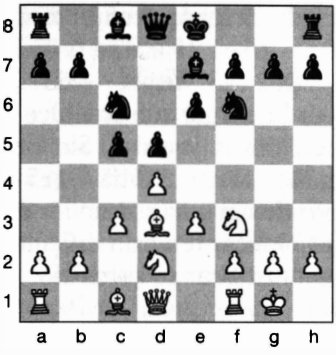
6 ♘bd2 ...

A primera vista, se diría que esto es antinatural, ya que el caballo no parece bien colocado, y bloquea el camino del alfil de c1. En realidad, el caballo cumple con dos funciones: entra en juego (aunque sólo sea por la modesta casilla d2) y también apoya la inminente acción en el punto crítico e4. El encierro del alfil de dama es un inconveniente, pero sólo será momentáneo.

6 ... ♗e7

Esto es preferible al agresivo desarrollo por d6. El alfil se necesita más cerca "de casa", para defender al rey.

7 0-0 (D) **...**



Esta notable jugada, en la que, de un plumazo, el rey se pone a cubierto mientras la torre surge mágicamente en escena, probablemente sea el mayor tributo a la civilización desde la invención de la rueda.

7 ... 0-0

Las negras también se apresuran a refugiar su rey, activando la torre del mismo flanco.

8 ♕e2 ...

Un lugar perfecto para la dama en casi todas las formas de apertura de peón de dama. La dama blanca refuerza el avance del peón e y añadirá consistencia al subsiguiente ataque.

8 ... ♖e8 (D)

¡Las torres deben situarse en columnas abiertas! ¿Por qué, pues, aquí? El corolario, cuando no hay columnas abiertas, es situarlas en columnas centrales, pues de este modo su emplazamiento será óptimo cuando tales columnas se abran. Esa es la razón por la que la torre rey generalmente se sitúa en e8 o d8, mientras que la de dama suele colocarse en c8 o d8.

9 dxc5! ...

El avance 9 e4 sería prematuro: después de 9 ... dxe4 10 ♘xe4 cxd4, las blancas perderían un peón. La textual tiene en cuenta estas consideraciones:

1) El alfil negro, que ya ha jugado una vez, tendrá que volver a jugar para retomar el peón.

2) El alfil, que se necesita para la defensa del flanco de rey, se situará en el otro flanco.

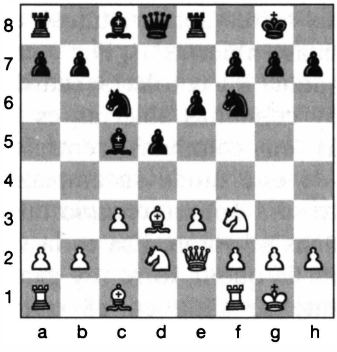
3) En c5 el alfil estará desprotegido y sujeto a un ataque imprevisto.

4) El caballo blanco de d2 podrá ganar luego un tiempo, jugando a b3 y atacando al expuesto alfil, a la vez que abre una diagonal para su alfil dama.

5) En un final (caso de que se produzca) las blancas tendrían la disposición favorable de tres peones contra dos en el flanco de dama.

9 ... ♗xc5 (D)

Las negras deben retomar en c5, si no quieren quedarse con un peón menos.



10 e4! ...

¡La jugada clave del Ataque Colle! Una fuerte ruptura que libera la actividad de las piezas encerradas.

¿Cómo deben responder las negras? Si cambian, 10 ... dxe4, entonces, después de 11 ♘xe4 ♘xe4 12 ♕xe4, las blancas amenazan la devastadora 13 ♕xh7+. Las negras ya no cuentan con un caballo en f6 (el mejor defensor del enroque), de modo que tendrán que debilitar su posición avanzando uno de los peones que protegen al rey.

Si evitan el cambio de peones y juegan 10 ... d4, sigue 11 ♘b3 ♗b6 (el alfil debe seguir apoyando el peón d) 12 e5 ♘d5, y las blancas deberían ganar, "con la precisión de una operación matemática", como dice Blackburne, con 13 cxd4. La tentativa de ganar gracias a "una ingeniosa combinación y un brillante ataque", con 13 ♗xh7+ ♔xh7 14 ♘g5+ tiene éxito después de 14 ... ♔g6 15 ♕e4+ f5 16 exf6+ ♔xf6 17 ♕f3+ ♔e7 (si 17 ... ♔e5, 18 ♘f7++) 18 ♕f7+ ♔d6 19 ♘e4+ ♔e5 20 ♕h5+ g5 (20 ... ♔xe4 21 ♘d2+ ♔d3 22 ♕g6+ ♔e2 23 ♕g4+ ♔d3 24 ♕e4++) 21 ♗xg5, que conduce al mate en pocas jugadas. Sin embargo, 14 ... ♔g8 15 ♕h5 ♘xe5 es un jarro de agua fría, después del cual las blancas tendrán dificultades para justificar su sacrificio.

10 ... e5

Las negras evitan ambos inconvenientes, impidiendo de esta forma 11 e5, que expulsaría al caballo. Entretanto, la torre tiene más espacio a su alcance, y el alfil de c8 puede participar en la acción.

11 exd5 ...

¡Manos a la obra! Las blancas prosiguen el proceso de abrir líneas para el ataque. La casilla e4 está ahora disponible como trampolín de asalto para sus piezas.

11 ... ♘xd5

Las negras no consideran la captura de dama, ya que después de 11 ... ♕xd5 12 ♗c4 podrían producirse las siguientes líneas:

1) 12 ... ♕d6 13 ♘g5 (amenazando 14 ♗xf7+, ganando calidad) 13 ... ♖e7 14 ♘de4 ♘xe4 15 ♘xe4, y las blancas ganan el alfil.

2) 12 ... ♕d7 13 ♘g5 ♖e7 14 ♘de4 ♘xe4 15 ♕xe4 (amenazando el peón h) 15 ... g6 16 ♕h4 h5 17 ♘e4, y las negras deben entregar su alfil para evitar la pérdida de la dama con un doble de caballo.

3) 12 ... ♕d8 13 ♘b3 ♗b6, y las blancas podrán frotarse las manos con diversas posibilidades

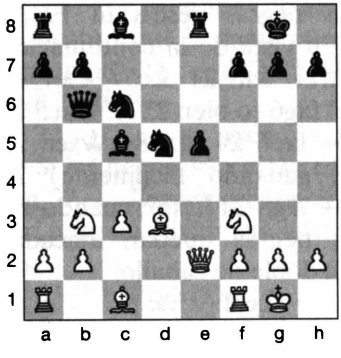
de ataque, a partir de 14 ♗g5, 14 ♖d1 o 14 ♘g5.

12 ♘b3 ...

Ganando un tiempo, por el ataque al expuesto alfil. Obsérvese que ahora el alfil blanco de c1 tiene un amplio radio de acción.

12 ... ♕b6 (D)

Una jugada con aspectos muy negativos. Aunque es cierto que la dama se desarrolla protegiendo al alfil, surgen otros factores a tener en cuenta. El flanco de rey carece de piezas defensivas, y el caballo de d5 queda en el aire (es decir, sin protección de pieza ni peón).



¿Existe una combinación? ¿Existe un jaque o captura que produzca un daño importante? ¡Desde luego que sí!

13 ♗xh7+! ...

Tales oportunidades deben cazarse al vuelo, antes de que el oponente pueda reorganizarse.

13 ... ♔xh7

Rehusar la captura todavía es peor: el alfil puede retirarse o permanecer en h7, mientras que el ataque prosigue con 14 ♕c4, y la dama pone el dedo en la llaga (las piezas negras desperdigadas en el centro).

14 ♕e4+ ...

¡La clave! Gracias a un ataque doble, las blancas recuperan la pieza con peón de ventaja, en concepto de interés por la inversión realizada.

14 ... ♔g8

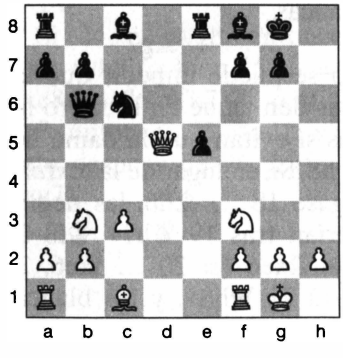
No se consigue nada con 14 ... f5 o 14 ... g6, pues cualquiera de estos avances empeora la posición de peones en torno al rey.

15 ♕xd5 ...

Las blancas recobran la pieza, ganando otro tiempo por el ataque sobre el alfil. Al estar ocupadas en la defensa, las negras no tienen tiempo para consolidar su posición. Lo cierto es que, sin haber realizado jugadas obviamente malas, las negras se encuentran ya en una posición teóricamente perdida.

15 ... ♗f8 (D)

Penosa retirada, pero la alternativa 15 ... ♗e7 permite a las blancas capturar el peón e.



16 ♘g5 ...

Amenaza 17 ♕xf7+ y mate en dos jugadas más. ¡Las negras no tienen respiro!

16 ... ♗e6

Por fin entra en juego el alfil dama negro. Esta jugada parece efectiva, ya que se neutraliza el mate, se expulsa la dama enemiga, se desarrolla pieza y se libera la torre de a8.

17 ♕e4 ...

La dama se retira, pero sin pérdida de tiempo, ya que amenaza mate en h7.

17 ... g6

Las negras disponen de poca elección, y ésta es una mejor defensa que 17 ... f5, después de lo cual, 18 ♕h4 ♗d6 (o 18 ... ♗c5 19 ♘xe6 ♖xe6 20 ♕c4, ganando pieza) 19 ♕h7+ ♔f8 20 ♕g6 ♘d8 (si se mueve el alfil de e6, cae su colega de d6) 21 ♘h7+ ♔e7 22 ♕xg7+ lleva a la catástrofe.

18 ♕h4 ...

Amenazando, de nuevo, mate en una. Las negras van a remolque y tienen que situar sus piezas prácticamente donde les obligan las blancas.

18 ... ♗g7

No se puede impedir que las blancas den jaque en h7, pero las negras sí evitan que la dama llegue a h8. Si, en lugar de la textual, se jugase 18 ... ♗d6, las negras perderían tras 19 ♕h7+ ♔f8 20 ♘xe6+ ♖xe6 (si 20 ... fxe6, 21 ♗h6++) 21 ♕h8+, y las blancas ganan una torre.

Con la textual, las negras parecen haber construido un refugio a prueba de bombas para su rey.

19 ♗e3 ...

¡Las blancas incorporan fuerzas de refresco! El alfil de casillas negras toma parte en la acción, ganando un tiempo. El ataque a la dama es anecdótico, en relación con el verdadero propósito de las blancas, que es el control de la casilla c5. Un caballo en esta casilla dominaría el centro y el flanco de dama; un alfil sería útil para impedir que el rey negro escapase por f8.

19 ... ♕a6

Las negras descartan 19 ... ♕c7, en vista de la continuación 20 ♕h7+ ♔f8 21 ♗c5+ ♘e7 22 ♕xg6! fxg6 (o bien 22 ... ♕xc5 23 ♘xe6+ fxe6 24 ♕xe8+ ♔xe8 25 ♘xc5, ganando fácilmente) 23 ♘xe6+ ♔g8 24 ♘xc7, cuando las torres negras quedan atacadas por un doble de caballo.

20 ♘c5! ...

De nuevo, una pieza blanca invade el campo enemigo, ganando tiempo por el procedimiento de atacar la dama.

20 ... ♕c4

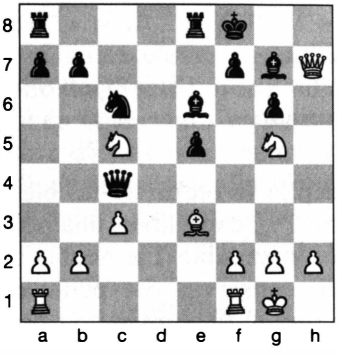
Esperando encontrar alguna paz, mediante el cambio de damas.

21 ♕h7+ ...

Con objeto de arrinconar el rey, eliminando su protección de peones.

21 ... ♔f8 (D)

Única.



22 ♘cxe6+ ...

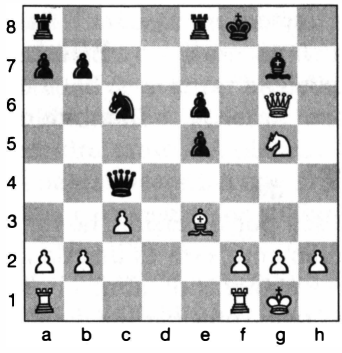
A menudo hay más de una forma de ganar, *una vez conseguida la superioridad posicional.* Un bonito remate sería 22 ♘gxe6+ fxe6 23 ♗h6 ♖e7 (o 23 ... ♗xh6 24 ♘d7++) 24 ♕h8+ (no sólo para mostrar que la dama *puede* alcanzar h8) 24 ... ♔f7 25 ♕xg7+ ♔e8 26 ♕g8++.

22 ... fxe6

Si las negras sacrifican calidad con 22 ... ♖xe6, podrían prolongar, pero no aliviar sus sufrimientos.

23 ♕xg6 (D) **...**

Amenazando 24 ♕f7++.



23 ... ♘d8

Yo esperaba 23 ... ♖e7, en cuyo caso pensaba ganar mediante una marcha triunfal de peón, a saber: 24 f4 (amenazando 25 fxe5+ ♔g8 26 ♕h7++) 24 ... e4 25 f5 (amenazando, de nuevo, un jaque descubierto mortífero) 25 ... e5 26 f6, y las blancas ganan.

24 ♘h7+ ...

Aquí estuve tentado de buscar una impresionante victoria con 24 f4 e4 25 f5 e5 26 f6 ♗h8 27 ♘h7++, pero el sentido común prevaleció. Hay que ganar de la forma más expeditiva posible, optando por la jugada más sencilla o brutal que pone punto final a la lucha.

1-0

Si 24 ... ♔g8, entonces 25 ♘f6+ ♔h8 (o bien 25 ... ♔f8 26 ♕xe8++) 26 ♕h7++, o si 24 ... ♔e7, entonces 25 ♖ad1, y sigue mate después de 26 ♗g5+ o 26 ♕xg7+.

Partida nº 22
Pillsbury – Marco
París, 1900
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Ya sea por diversión, honor o temperamento, ésta es una de las mejores maneras de abrir el juego. Se crean rutas para la dama y el alfil de c1, mientras que el peón d toma parte activa en la lucha por el centro. Ocupa d4 y actúa como centinela de las casillas c5 y e5, haciendo que estas casillas sean inaccesibles a las piezas negras.

1 ... d5

La forma más sencilla de impedir que las blancas logren un mayor dominio del centro, pues si se les permite jugar 2 e4, la falange central de los dos peones inclinaría a su favor la balanza de las fuerzas en ese área vital.

2 c4 ...

Las blancas ofrecen un peón para eliminar el punto fuerte de las negras en el centro. Es necesario realizar esta jugada antes de desarrollar el caballo por c3, ya que la columna c no puede ser obstruida.

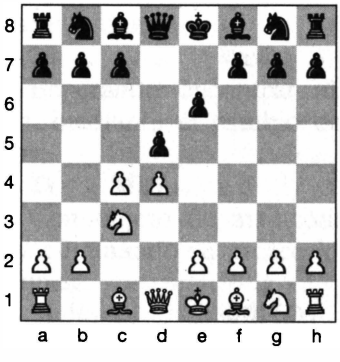
2 ... e6

Las negras se preparan para responder a 3 cxd5 con 3 ... exd5, manteniendo un peón en d5. Si retomasen en d5 de dama, entonces las blancas la atacarían, la desviarían y crearían un fuerte centro de peones, con e4.

Aceptar la oferta de las blancas, con 2 ... dxc4, no es una política recomendable. Las negras no pueden conservar ese peón, de modo que al final se habría producido el cambio de un peón central por otro lateral. Es cierto que la textual limita el radio de acción del alfil de c8, pero es un mal menor para lo que posiblemente sea la mejor defensa de las negras. En esto radica la gran fuerza del Gambito de Dama (para las blancas) y explica su gran popularidad entre la mayoría de los jugadores, que se sienten felices de poder plantear una apertura que les permite ejercer presión desde la primera jugada.

3 ♘c3 (D)**...**

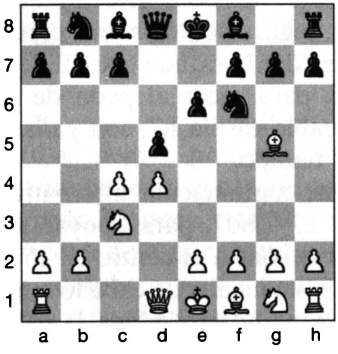
El caballo se desarrolla, de forma agresiva, por el centro, intensificando el ataque al peón d negro.



3 ... ♘f6

¡Una excelente jugada! El caballo de g8 sale por la casilla más útil en la apertura, ejerce presión sobre d5 y e4 (para neutralizar la influencia del caballo blanco sobre tales casillas), ayuda a defender el punto d5 y facilita un rápido enroque.

4 ♗g5! (D) ...



Esta fuerte jugada desarrolla pieza, clava el caballo negro y amenaza con dislocar la estructura de peones negros en el flanco de rey: 5 ♗xf6 gxf6 (si 5 ... ♕xf6, entonces 6 cxd5 exd5 7 ♘xd5, y las blancas ganan un peón).

Resulta extraño que, aunque Pillsbury empleó con gran éxito esta jugada en su magnífica partida contra Tarrasch (Hastings, 1895), el comentario sobre la misma de Gunsberg, en el libro del torneo fue: "Esta temprana salida del alfil no augura buenos resultados. El ataque, o quizá sería mejor decir seudoataque, se diferencia de la jugada similar en la Defensa Francesa en cuanto a que las blancas no disponen de la posibilidad de avanzar un peón a e5. Hablando en general, en esta apertura tanto las blancas como las negras necesitan que el alfil de dama permanezca en su flanco."

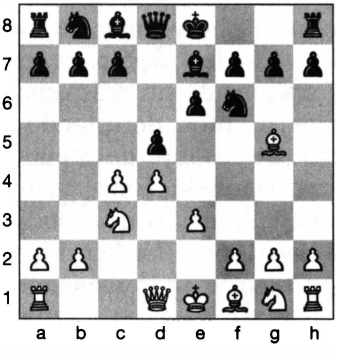
Esta opinión, como pronto se puso de evidencia, podía haber optado al premio a *la bola de cristal cegata*. Pillsbury empleó el ataque derivado de 4 ♗g5 para conseguir algunos de sus más espectaculares triunfos, derrotando a maestros del calibre de Steinitz, Maroczy, Janowski, Burn, Marco y Tarrasch. Aquellos que eludieron la línea, como Lasker, Marshall y Chigorin (por mencionar sólo algunos), cayeron víctimas de otras formas del Gambito de Dama. Gunsberg, que criticó tan severamente este ataque, eligió lo que Lasker calificó de "peculiar, pero no del todo correcta forma de desarrollo", con el resultado de que Pillsbury lo derrotó en uno de los finales más hermosos en la historia del ajedrez. Resumiendo, fue el gran éxito de Pillsbury con el Gambito de Dama lo que reveló a los demás maestros su terrorífica fuerza, y le dio la popularidad de que sigue gozando aún hoy en día.

4 ... ♗e7

Lo más sencillo: las negras desarrollan el alfil al lugar más conveniente para la defensa. Por otra parte, neutraliza la clavada sobre el caballo.

5 e3 (D) ...

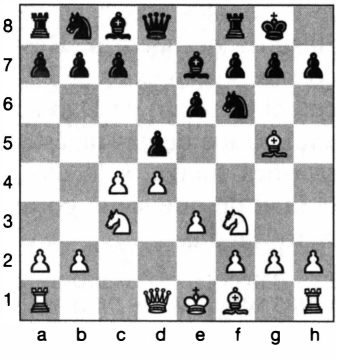
En la apertura deben economizarse los movimientos de peones, pero aquellas jugadas que facilitan la movilización de piezas deben considerarse jugadas de desarrollo. Al jugar 5 e3, las blancas se están desarrollando, porque abren una diagonal para el alfil de f1.



5 ... 0-0

El rey se refugia en sus cuarteles de invierno, dando paso a la torre hacia el centro.

6 ♘f3 (D) **...**



Con el desarrollo de esta pieza, los caballos blancos atacan las cuatro casillas centrales del tablero. Por otro lado, el caballo de f3 tiene el punto de mira en la casilla e5, como posible puesto avanzado, porque una vez allí lograría un importante control sobre la posición negra.

6 ... b6

Es natural desarrollar el alfil por b7, teniendo en cuenta que la otra diagonal está bloqueada y, desde luego, es uno de los planes correctos para las negras. Sin embargo, seguramente es más preciso preceder la jugada textual de 6 ... h6, para sacar al peón de la vulnerable casilla h7, con ganancia de tiempo.

Una continuación alternativa era 6 ... ♘bd7, para apoyar las rupturas contra el centro ... c5 o ... e5. Esta jugada de caballo también mantendría vigilada la casilla e5, para disuadir al caballo f3 de ocuparla.

7 ♗d3 ...

Una casilla ideal para este alfil. Desde ella domina una importante diagonal, que termina en el peón negro de h7. Este peón no se encuentra, por el momento, en peligro, pero sí está en la línea de fuego.

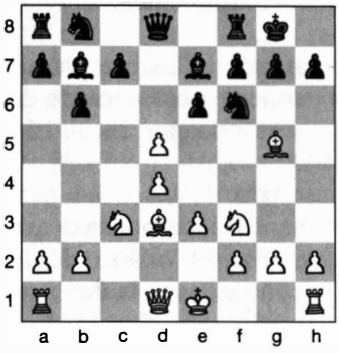
7 ... ♗b7

Las negras esperan controlar la gran diagonal con su alfil mediante este fianchetto. Sin embargo, la siguiente jugada de Pillsbury plantea problemas a las negras.

8 cxd5! (D) **...**

Las blancas eliminan el peón central de las negras, dándoles a

elegir entre las cuatro capturas de que disponen, ¡ninguna de las cuales es satisfactoria!



8 ... exd5

Las negras prefieren conservar un peón en el centro, pero este peón bloquea a su alfil de b7, impidiéndole, por tanto, que pueda cumplir ninguna función útil en la gran diagonal.

Podían haber retomado, por supuesto, de pieza, pero eso equivaldría a una total renuncia al centro. Las blancas expulsarían la pieza con e4 y mantendrían el control de todas las casillas estratégicamente importantes.

9 ♘e5! ...

Ésta es la jugada clave del famoso Ataque Pillsbury. El caballo se instala en una casilla desde la que su poder de agresión es impresionante. Su ataque se extiende en todas las direcciones, lo mismo al flanco de dama que al de rey.

9 ... ♘bd7

Este caballo hace lo que puede: se desarrolla, amenaza plantarle cara al caballo blanco y se dispone a apoyar la ruptura 10 ... c5, luchando por el control del centro.

10 f4 ...

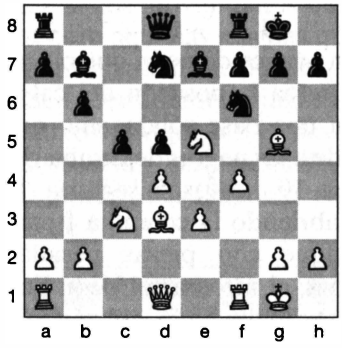
Un avance de peón que no sólo refuerza la posición del caballo, en una base sólida, sino que disuade a las negras de cambiarlo, pues a 10 ... ♘xe5 seguiría 11 fxe5, abriendo la columna f para el ataque con piezas pesadas. Además, al retomar el peón atacaría al caballo de f6, obligándolo a abandonar su excelente puesto defensivo.

10 ... c5

Esta demostración llega o demasiado pronto o demasiado tarde. Las negras quieren atacar en el flanco de dama, donde, tras jugar 11 ... c4, disfrutarán de una mayoría de tres peones contra dos. Lo que subestiman es la rapidez y vigor con que las blancas pueden desplegar un ataque directo contra su flanco de rey, que será mucho más apremiante que cualquier acción de las negras en el ala de dama. Las negras deberían restar fuerza al inminente ataque blanco mediante algunos cambios, y contraatacar, a continuación, en el centro. Una posibilidad era 10 ... ♘e8 11 ♗xe7 ♕xe7 12 0-0 ♘xe5 13 fxe5 f6. Esto cumpliría con dos importantes principios del arte defensivo:

- Un cambio libera una posición constreñida.
- La mejor forma de responder a un ataque de flanco es jugando en el centro.

11 0-0 (D)



Una medida defensiva (el rey debe guarecerse), pero fundamentalmente, una movilización de la torre para que participe en el juego.

11 ... c4

Con idea de asegurarse una mayoría de peones en el flanco de dama. Se trata de una estrategia recomendable de cara al final, ¡pero para ello las negras deberán sobrevivir en el medio juego!

La jugada 11 ... c4 es un error estratégico. Resta presión sobre el peón d4 y alivia la tensión. Mientras las negras dispongan de la opción de capturar el peón d4 y molestar el centro enemigo, es difícil que las blancas puedan estabilizar el centro. Y hasta que el centro no esté estabilizado, es dudoso que las blancas puedan tener éxito con un ataque en el flanco de rey.

La moraleja es clara: *Mantenga fluida la posición de peones centrales. Mantenga en cartera la posibilidad de cambiar un peón central.*

12 ♗c2 ...

El alfil se retira, pero no afloja su presa sobre la diagonal que lleva hasta el enroque negro.

12 ... a6

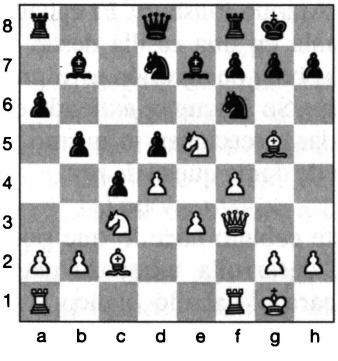
Preparando el avance gradual de los peones en el flanco de dama, comenzando por 13 ... b5 y 14 ... b4.

13 ♕f3 ...

Las blancas incorporan la artillería pesada. El objeto de las blancas, con esta jugada de dama, es iniciar un ataque directo al rey contrario, ganando tiempo, porque fuerzan al contrario a ocuparse de la amenaza 14 ♘xc4 dxc4 15 ♕xb7, ganando un peón. Para defenderse contra las amenazas blancas, las negras tendrán que avanzar algún peón de su enroque, lo que, como sabemos, desordenará su estructura, creando una irreparable debilidad en las defensas del rey.

13 ... b5 (D)

Marco protege su peón c y prosigue con su contraataque en el flanco de dama. Obsérvese có-



mo las tres últimas jugadas de las negras (que han situado peones en casillas blancas) han reducido aún más la escasa movilidad de su alfil dama.

14 ♕h3! ...

Amenazando 15 ♘xd7 ♕xd7 (no, desde luego, 15 ... ♘xd7, por 16 ♕xh7++), y ahora las blancas dispondrían de tres continuaciones ganadoras:

1) 16 ♕xd7 ♘xd7 17 ♗xe7, y las blancas ganan pieza.

2) 16 ♗xh7+ ♔h8 (si 16 ... ♘xh7, entonces 17 ♕xd7 gana) 17 ♗f5+, y las blancas ganan la dama.

3) 16 ♗f5 ♕d8 17 ♗xf6 ♗xf6 18 ♕xh7++.

"Todo eso está muy bien", dirá el lector, "pero ¿cómo planean las blancas esas series de jugadas?, ¿qué hace que puedan descubrir la primera jugada de la combinación?"

¡Bien! Tratemos de seguir esta línea de razonamiento:

Las blancas atacan el punto crítico (h7) con dama y alfil.

Si este peón sólo estuviese protegido por el rey, la blancas podrían capturarlo con mate.

Pero el peón está protegido por otra pieza: el caballo.

¿Qué pasa si eliminamos el caballo?

Eso no da resultado, porque sería reemplazado por el otro.

¿Qué pasa si el que eliminamos es el otro caballo? ¿Desaparecido ese caballo, no se tambaleará la estructura negra?

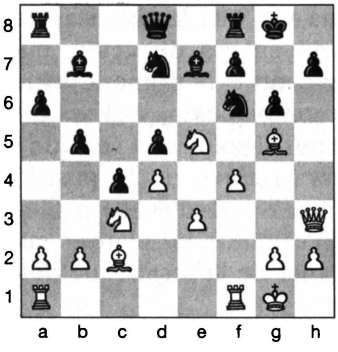
Una vez que las blancas han pensado en esa dirección, pueden encontrar la primera jugada de la combinación, y el resto se juega por sí solo. Una vez que se detecta la clave de la posición (eliminar el caballo que protege al otro caballo), las blancas pueden ganar de la forma que quieran.

14 ... g6 (D)

Las negras evitan el mate, con un simple avance de peón. ¿Qué han conseguido, pues, las blancas, si su combinación de mate era tan fácil de evitar?

Es cierto que las blancas no han conseguido dar mate, pero la amenaza de hacerlo les ha permitido conseguir su objetivo real: alterar la falange de peones que protege al rey negro. *Este cambio en la configuración de peones debilita toda la estructura defensiva.* Después de la jugada textual, su caballo de f6, privado de su soporte de peón, se convierte en un objetivo de ataque vulnerable, a pesar de que esté protegido por tres piezas.

¿De qué otra defensa disponían las negras? Si 14 ... h6, entonces 15 ♗xh6 gxh6 16 ♕xh6 ♘e4 17 ♖f3 (amenazando 18 ♖g3+ ♘xg3 19 ♕h7++) 17 ... ♘df6 18 ♖h3 es una continuación ganadora para las blancas. O bien, si 14 ... ♘xe5 (para evitar mover los peones del enroque), 15 dxe5 ♘e4 16 ♗xe4 dxe4 17 ♖ad1 ♕e8 18 ♗xe7 ♕xe7 19 ♖d7 y el alfil de b7 sucumbe.

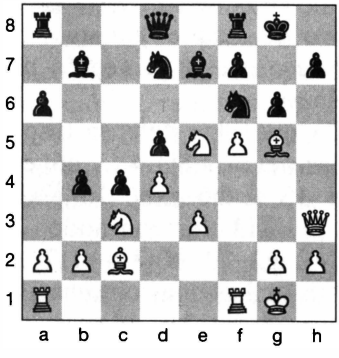


15 f5! ...

¡Un peón es una formidable arma de ataque! Éste amenaza con romper el cordón de peones negros, con 16 fxg6. La captura descubrirá, además, un nuevo ataque (de la torre) sobre el caballo f6, un ataque que puede incrementarse doblando torres.

15 ... b4 (D)

Está claro que 15 ... gxf5 está fuera de cuestión, porque las blancas retomarían de alfil con una posición terrorífica.



La esperanza de las negras, con su ataque al caballo de c3, es desviar la atención de las blancas de los acontecimientos en el flanco de rey. Si pueden persuadir a las blancas de que abandonen, aunque sea por un momento, su ataque, entonces tendrán opciones de lucha. Si, por ejemplo, las blancas retiran su caballo a e2, entonces 16 ... ♘e4 complicaría la tarea de las blancas.

16 fxg6! ...

¡Poniendo el dedo en la llaga de la posición negra! De esta forma se amplía el radio de acción de la torre, que dispone de toda la columna f para operar, ¡mientras que el ataque del alfil apunta recto al rey enemigo!

16 ... hxg6

Veamos las alternativas:

1) 16 ... bxc3 17 ♗xf6 ♘xf6 18 ♖xf6 fxg6 (o 18 ... ♗xf6 19 ♕xh7++) 19 ♗xg6 hxg6 20 ♖xg6++.

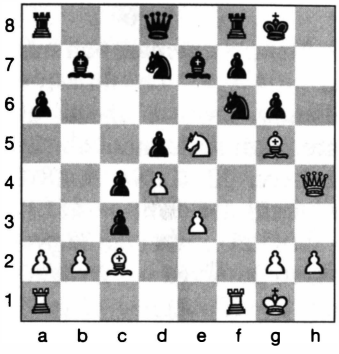
2) 16 ... fxg6 17 ♕e6+ ♔h8 18 ♘xd7 ♘xd7 (o bien 18 ... ♕xd7 19 ♗xf6+, seguido de 20 ♕xd7) 19 ♖xf8+ ♘xf8 20 ♕e5+ ♔g8 21 ♗xe7, y las blancas ganan.

17 ♕h4! ...

Concentrando el ataque sobre el caballo f6, cuya posición se ha debilitado por el avance del peón que lo protegía.

17 ... bxc3 (D)

Las negras también podrían tomar el otro caballo, pero esa alternativa, 17 ... ♘xe5, pierde tras 18 dxe5 bxc3 19 exf6 ♗d6 20 ♕h6.



Antes de que las blancas realicen su próxima jugada, detengámonos en el objeto de su ataque: el caballo de f6. Aunque ha perdido la protección del peón de g7 (que ha avanzado a g6), sigue estando inmune a la captura, ya que tiene un defensor por cada pieza que lo ataca. De hecho, si las blancas intentasen algo como 18 ♗xf6 ♗xf6 19 ♖xf6 ♕xf6 20 ♕xf6 ♘xf6, se encontrarían con torre menos. ¡Así que el asalto directo no funciona! La respuesta debe encontrarse en medios indirectos. Ya se ha desplazado una de las protecciones del caballo: el peón g. ¿Podemos eliminar a sus demás defensores? ¡Desde luego que sí!

18 ♘xd7! ...

Esto elimina una de las protecciones del caballo.

18 ... ♕xd7

Al retomar, las negras dejan a su caballo sin otra protección. Observe la técnica de asedio de un objetivo fuertemente resguardado, al atacar las piezas que lo protegen. En este caso, dos de los defensores del caballo han desaparecido: uno ya no se encuentra en el tablero, y el otro se ha desviado ante la obligación de recobrar material.

Las negras no disponían de mejor defensa, ya que 18 ... ♘xd7 19 ♗xe7 ♕a5 20 b4 (mejor que 20 ♗xf8) 20 ... cxb3 21 axb3 ♕b6 22 ♖f3, seguido de 23 ♖h3, fuerza un rápido mate.

19 ♖xf6! ...

Más fuerte que 19 ♗xf6, ya que las negras no pueden permitirse tomar la torre.

19 ... a5

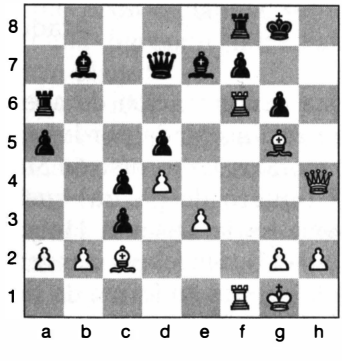
Si 19 ♗xf6, entonces 20 ♗xf6, amenazando 21 ♕h8++, sería definitivo.

La textual prepara 20 ... ♖a6, para tratar de reforzar el vulnerable peón de g6 y, quizá, hacer retroceder a la torre blanca.

20 ♖af1 ...

El doblaje de torres crea dos amenazas ganadoras: 21 ♗xg6 fxg6 22 ♖xg6++, y 21 ♖1f3, seguido de 22 ♖h3 y 23 ♕h8++.

20 ... ♖a6 (D)



Esperando inducir el cambio de torres, que distraería a una de las piezas blancas del ataque. Las blancas seguirían teniendo la posición ganada, pero el juego requeriría mucho cuidado. Por ejemplo: 21 ♖xa6 ♗xg5 22 ♕xg5 ♗xa6 23 ♖f6 (23 ♗xg6 es arriesgado y quizá hasta perdedor) 23 ... cxb2 24 ♗xg6 fxg6 25 ♖xg6+ ♔f7 26 ♖g7+ ♔e8 27 ♕e5+ ♔d8 28 ♕b8+ ♗c8 29 ♖xd7+ ♔xd7 30 ♕xb2, etc.

Pero no es fácil confundir a Pillsbury, que ejecuta su tema de ataque con admirable consistencia, eliminando el peón g, que había debilitado toda la formación defensiva al abandonar la séptima fila.

21 ♗xg6! ...

¡La lógica y la justicia *poética* establecen que este peón debe ser destruido!

21 ... fxg6

Las blancas amenazaban mate en una.

Pillsbury mostró ahora una variante forzada de mate en siete jugadas, con 22 ♖xf8+ ♗xf8 23 ♖xf8+ ♔xf8 24 ♕h8+ ♔f7 25 ♕h7+ ♔f8 (25 ... ♔e8 26 ♕g8++; 25 ... ♔e6 26 ♕xg6++) 26 ♕xd7, seguido de 27 ♗gh6+ ♔g8 27 ♕g7++.

1-0

Más que ninguna otra, esta partida alertó al mundo del ajedrez sobre el tremendo potencial del Gambito de Dama, una apertura posicional, como instrumento de ataque. El asalto al flanco de rey se ejecuta con rapidez y fuerza y, a diferencia de los ataques derivados de gambitos especulativos, se basa, hasta su desenlace, en un fundado juego de posición.

Partida nº 23
Van Vliet – Znosko-Borovsky
Ostende, 1907
Ataque Stonewall*

*Esta denominación de apertura no está aceptada por los cánones teóricos. La formación *Stonewall* (=muro de piedra) suele adoptarse en la Defensa Holandesa (1 d4 f5), con los peones centrales dispuestos en forma de sierra (c6, d5, e6, f5), por parte de las negras, y las blancas pueden disponer sus peones de forma similar en otros planteos (c3, d4, e3, f4), pero esa formación no caracteriza a una apertura independiente. En este caso, encajaría en la denominación genérica *Apertura Peón de Dama.* (N. del T.)

1 d4 ...

La apertura de peón de dama, por parafrasear a George Bernard Shaw, "ofrece el máximo de seguridad con el máximo de oportunidades".

Con su primera jugada, las blancas ocupan el centro con un peón, abriendo paso a dos de sus piezas.

Su plan general de desarrollo sigue, más o menos, estas directrices:

Situarán y protegerán, al menos un peón en el centro.

Este peón servirá de soporte para que un caballo ocupe el puesto avanzado de e5 o c5.

Los alfiles se ocuparán de diagonales clave, o bien de clavar piezas enemigas.

Las torres deberán controlar columnas abiertas o parcialmente abiertas.

La dama debe situarse en c2 o e2, cerca de su base, pero no en la primera fila.

El rey debe ser puesto a cubierto enrocado, preferiblemente en su flanco.

En esencia, el objetivo de las blancas es conquistar espacio y poner a las negras contra las cuerdas. Con poco espacio para moverse y la consiguiente dificultad para maniobrar sus piezas adecuadamente, las negras se verán obligadas a debilitar su posición. En ese momento tendrán que realizar algunas flojas jugadas, porque las buenas jugadas son raras en una posición restringida. Las debilidades se pondrán de manifiesto, y la posibilidad de explotarlas surgirá en forma de combinación, lo que resolverá la lucha de forma expeditiva.

1 ... d5

Esta jugada es más directa que 1 ... ♘f6. Cualquiera de ellas impide a las blancas seguir con 2 e4 y situar dos peones en el centro. La textual sale al paso de las pretensiones blancas por dominar el centro, creando una situación de equilibrio.

2 e3 ...

Una jugada extrañamente pasiva en una apertura en la que cada tiempo tiene un gran valor.

Normalmente, las blancas atacan el peón d negro con 2 c4, para debilitar su posición en el centro. O bien, si no quieren mostrar sus cartas, desarrollan sencillamente una pieza con 2 ♘f3.

2 ... c5

De modo que las negras toman la iniciativa, efectuando esta importante jugada liberadora, que abre la columna c para sus torres y da paso al caballo de b8 hacia la activa casilla de c6. El propio peón c plantea, sobre todo, una agresión inmediata al centro blanco.

3 c3 ...

Las blancas aclaran que tienen intención de responder a 3 ... cxd4 con 4 cxd4. Esto mantendría intacta su posición de peones en el centro, abriendo la columna c para sus piezas mayores.

3 ... e6

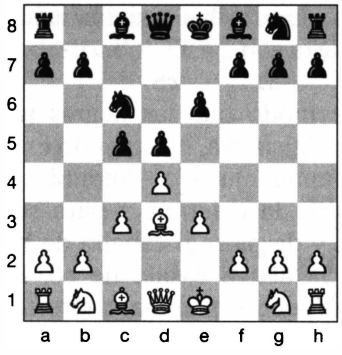
Las negras deben proteger su peón de c5, pues de otro modo las blancas podrían capturarlo (4 dxc5) y aferrarse a su peón extra con 5 b4.

4 ♗d3 ...

El alfil se desarrolla por una útil diagonal, desde la que ejerce presión sobre el centro y se dispone, además, a participar en un eventual ataque al flanco de rey.

4 ... ♘c6 (D)

Una rara oportunidad para este caballo, que pocas veces puede desarrollarse por una casilla activa en las aperturas de peón de dama. Desde su puesto en c6, el caballo ejerce considerable influencia sobre e5 y d4, y más tarde, como podrá verse, sobre otro importante sector.



5 f4 ...

Las blancas han realizado cuatro movimientos de peón de sus cinco jugadas, a fin de crear una formación conocida como Ataque Stonewall. Aparte de que tantas jugadas de peón constituyan una flagrante violación de principio, la adopción de un sistema que pretende lanzar un ataque mediante una disposición predeterminada de piezas, sin tener en cuenta la conveniencia del ataque, y sin considerar los requerimientos específicos de la posición, es contrario al concepto de una estrategia precisa y al espíritu del ajedrez en sí.

Lo que una expedición de este tipo significa es asumir la ofensiva contra un enemigo cuyas fuerzas son iguales, cuya disposición sobre el tablero aún no se conoce y que aún no ha contraído puntos vulnerables. En tales condiciones, un ataque es prematuro y podrá ser rechazado, convirtiéndose en una caótica retirada. Si un sistema así diese resultado, sería magnífico para las blancas, que ganarían siempre. El problema es: ¿quién querría, entonces, jugar con negras?

5 ... ♘f6

Un excelente desarrollo, en espera de acontecimientos. Ambos caballos negros están perfectamente desarrollados, manteniendo uno de en observación las casillas e5 y d4, y el otro las otras dos casillas centrales.

6 ♘d2 ...

Este caballo tiene que hacer la desagradable elección entre desarrollarse por d2 o por a3. En d2 bloquea al alfil y no tiene brillantes perspectivas a la vista. En a3 sólo sería medio caballo, ya que sólo domina cuatro casillas, en lugar de ocho.

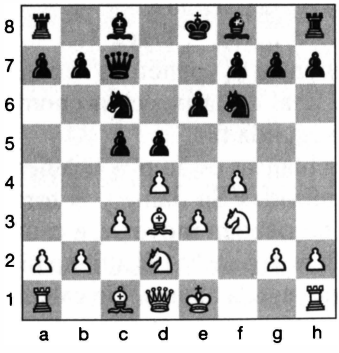
6 ... ♕c7

Muy bueno, ya que las piezas pesadas (dama y torres) cumplen mejor su función situándose en columnas abiertas, o con posibilidades de abrirse.

La dama se desarrolla ganando tiempo, pues plantea una amenaza posicional que las blancas ignoran, o quizá no ven.

7 ♘gf3 (D) **...**

Un desarrollo rutinario y, en este caso, irreflexivo además. Las blancas están tan obsesionadas con llevar a cabo el tema básico del ataque Stonewall (situar un caballo en e5, fuertemente apoyado por sus dos peones), que hacen un alto en cada jugada para preguntarse: "¿Qué amenaza mi oponente con su última jugada? ¿Tiene algún jaque o captura que pueda condicionar mis opciones?"



7 ... cxd4!

¡Las negras abren la columna c de cuajo!

8 cxd4 ...

La clave de la captura negra es que las blancas están obligadas a retomar así, pues 8 exd4 no es posible (con la esperanza de mantener el esquema de apoyo para la base de operaciones del caballo), porque permitiría la sencilla 8 ... ♕xf4, ganando un peón. La alternativa, 8 ♘xd4, entra en conflicto con el sistema que las blancas pretenden poner en práctica, en el cual el caballo debe situarse en e5, no en d4, mientras que esta casilla debe estar ocupada por un peón.

8 ... ♘b4!

Un molesto ataque al alfil, sin cuyos servicios las blancas no pueden plantear ningún ataque efectivo contra el flanco de rey negro.

9 ♗b1 ...

Una casilla de retirada poco habitual, pero la única disponible, si el alfil quiere mantenerse en la diagonal que lleva hasta el flanco de rey contrario.

A las blancas no les preocupa mucho este inconveniente, porque esperan expulsar al molesto caballo con 10 a3, y reorganizar a continuación sus efectivos.

9 ... ♗d7

Una tranquila, pero sutil jugada. El alfil hará sentir su presencia, incluso en plena apertura.

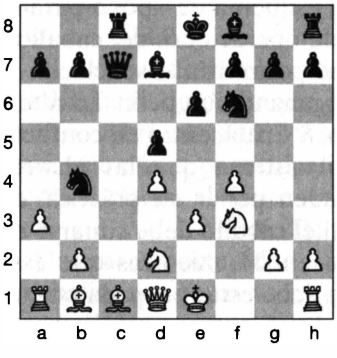
Las negras se disponen a situar su torre en c8 para reforzar su control de la columna.

10 a3 ...

Antes de seguir con sus planes, las blancas quieren expulsar

al caballo, que atasca el flanco de dama.

10 ... ♖c8 (D)



Este contraataque debe haber sido una sorpresa para las blancas.

¿Qué pueden hacer contra la amenaza 11 ... ♕xc1? Si juegan 11 axb4, seguiría 11 ... ♕xc1 12 ♖xa7 (no, desde luego, 12 ♕xc1 ♖xc1+, y las negras ganan una torre) 12 ... ♕xb2 (amenazando 13 ... ♖c1, clavando la dama) 13 0-0 ♕xb4, y las negras tienen un peón de ventaja, que es un peón pasado.

11 0-0 ...

Ahora el alfil está protegido por dama y torre, lo que evita su captura. El rey, de paso, se ha puesto a cubierto.

11 ... ♗b5!

El alfil se sitúa en una magnífica diagonal con ganancia de tiempo, ya que las blancas deben sacar su torre del ataque.

12 ♖e1 ...

Claramente forzada, ya que 12 ♖f2 perdería, por 12 ... ♕xc1, mientras que 12 axb4 ♗xf1 (amenazando seguir con 13 ... ♕xc1) cuesta calidad.

12 ... ♘c2! (D)

Un ataque a ambas torres, que deja a las blancas sin elección: deben eliminar el terrible caballo.

13 ♗xc2 ...

Después de la captura alternativa, 13 ♕xc2, las negras juegan 13 ♕xc2 ♗xc2 14 ♖xc2, situando una torre en la segunda fila, como sucederá en la partida.

13 ... ♕xc2

Las negras penetran en un punto vital de la posición enemiga: la segunda fila.

Las blancas están prácticamente paralizadas. Su dama y la torre de e1 no pueden moverse, a causa del alfil negro de b5. El alfil no dispone de jugada alguna. Un caballo debe seguir en d2 para impedir 14 ... ♘e4. La torre de a1 puede jugar, pero no sirve de nada.

14 ♕xc2 ...

De modo que las blancas cambian su pobre dama por la activa rival.

14 ... ♖xc2

La clave de la combinación posicional de las negras es que han conseguido el total control de la columna abierta, además de situar su torre en la segunda fila. Una posición dominante la de la torre, que contrasta con las restricciones del juego blanco. La torre resulta especialmente molesta, porque no es fácil expulsarla, dado que las piezas blancas se estorban unas a otras.

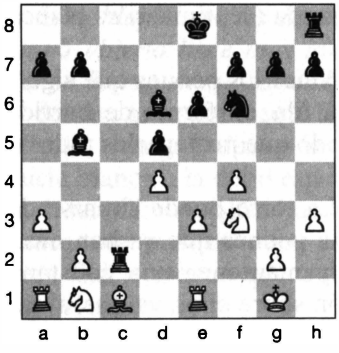
15 h3 ...

Para prevenir la invasión de otra pieza: 15 ... ♘g4.

15 ... ♗d6

El alfil se desarrolla por una diagonal útil.

16 ♘b1 (D) **...**



La idea de las blancas es redisponer sus piezas, para tratar de conseguir alguna libertad de movimientos. Proyectan continuar con 17 ♘c3 ♗a6 18 ♖d1, seguido de 19 ♖d2, para desembarazarse de la molesta torre negra. De esta forma, el alfil podría incorporarse al juego.

16 ... ♘e4!

¡El caballo se sitúa de inmediato en un excelente puesto avanzado! Así, no sólo impide cualquier tentativa de avance del peón de e3, sino que además se anticipa al plan de reorganización ideado por las blancas. Si ahora juegan 17 ♘c3, entonces 17 ... ♘xc3 18 bxc3 ♖xc3, y las negras ganan un peón.

17 ♘fd2 ...

Las blancas buscan eliminar el caballo enemigo de e4, o bien forzar su retirada, después de lo cual conseguirían un desarrollo razonable.

17 ... ♗d3

Ahora las negras se descuelgan con otra incómoda propuesta: si se cambia el caballo, pretenden reemplazarlo en e4 por otra pieza.

18 ♘xe4 ...

Las blancas no tienen mejor alternativa que librar el tablero de la mayor cantidad posible de piezas, pues de otro modo nunca podrán sacar sus piezas de la situación atascada en que se hallan. La jugada 18 ♘c3, que antes perdía un peón, ahora es aún peor, pues tras 18 ... ♘xd2 19 ♗xd2 ♖xd2, las negras ganarían pieza.

18 ... ♗xe4

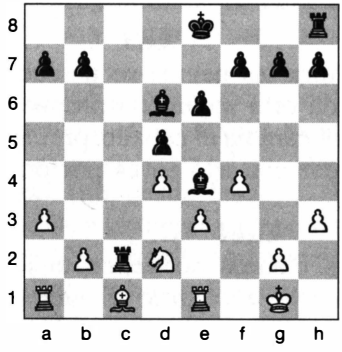
Las negras retoman, planteando la amenaza 19 ... ♖xg2+, de modo que las blancas no tienen tiempo para jugar 19 ♘c3.

19 ♘d2 (D) **...**

Las blancas salvan su peón g bloqueando la línea de acción de

la torre, pero al mismo tiempo cortan a su propio alfil, con lo que las piezas blancas vuelven a encontrarse en situación de atasco.

Lamentablemente, no hay ninguna otra jugada prometedora. Si 19 ♗d2, entonces 19 ... ♖xb2 20 ♖c1 (ocupando una columna abierta, a cambio del peón, y amenazando 21 ♖c8+) 20 ... ♔d7, y las blancas serán desviadas de la columna, a causa de la amenaza 21 ... ♗xb1, ganando más material, o bien 21 ... ♖c8, oponiendo torres.



19 ... ♔d7

Mucho más enérgico que el enroque. Las amenazas de mate no son muy realistas, con tan pocas piezas sobre el tablero, de ahí que el rey negro salga a espacio abierto. La fuerza del rey se incrementa con cada reducción de fuerzas y, cuando participa en el plan de acción, se dirige al centro para colaborar en el ataque. Entretanto, las negras han dado paso a su torre de h8.

20 ♘xe4 ...

La única esperanza de las blancas es despejar al máximo el tablero.

20 ... dxe4

Después de esta jugada, un balance demuestra la inferioridad de la posición blanca:

El alfil aún no se ha desarrollado, impidiendo la comunicación entre las torres.

El mazo de peones centrales está completamente inmovilizado.

Todas las piezas siguen en la primera fila.

Además de las características de esta posición, es importante apreciar la peculiar fuerza que adquiere una torre cuando domina (como lo hace la negra de c2) la segunda (séptima, si es blanca) fila:

- Ataca los peones que siguen en esa fila, en forma de barrido, de modo que protegerlos todos es difícil.
- La torre puede situarse detrás de peones que ya han avanzado y mantener una constante presión sobre ellos, ya que, al tratarse de un ataque sobre la columna, siempre permanecen bajo ataque, por mucho que avancen.
- La torre dificulta que el rey enemigo eche una mano en el final, porque suele dominar sus líneas de salida.

La moraleja es:

En la apertura, sitúe las torres sobre columnas abiertas o que van a abrirse en breve.

En el medio juego, controle y domine las columnas abiertas con sus torres.

En el final, sitúe sus torres en séptima. Las torres dobladas en séptima resultan casi irresistibles en los ataques de mate. Si queda poco material sobre el tablero, la séptima fila es una base de operaciones ideal para atacar por detrás los peones contrarios.

21 ♖b1 ...

Disponiéndose a jugar 22 b4, seguido de 23 ♗b2, para que el alfil pueda ver la luz del día.

No vale la pena intentar expulsar la torre negra. Por ejemplo, después de 21 ♔f1 ♖hc8 22 ♖e2 ♖xc1+, las negras ganan pieza.

21 ... ♖hc8

El doblaje de torres en una columna abierta hace más que doblar su fuerza en esa columna.

Su fuerza se pone aquí de manifiesto, donde reducen la resistencia blanca a la débil esperanza de desarrollar su alfil. Las torres blancas no pueden dejar la primera fila, a menos que antes lo haga el alfil.

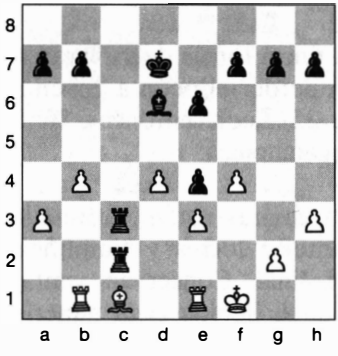
22 b4 ...

Esto habilita la casilla b2 para el alfil.

22 ... ♖8c3

¡Frustrando el proyecto! Contra 23 ♗b2, las negras juegan 23 ... ♖b3, con doble ataque sobre el alfil, lo que fuerza 24 ♗a1, cuando 24 ... ♖xa3 gana un peón para las negras, que doblan torres en la segunda fila y ganan fácilmente.

23 ♔f1 (D) ...



El rey se acerca para proteger a la torre, cuando el alfil salga de la primera fila. Dicho en términos ajedrecísticos: las blancas planean 24 ♗b2 ♖b3 25 ♖e2 (una jugada que antes no hubiera sido posible), y todos los puntos, al menos momentáneamente, están seguros.

23 ... ♔c6

El rey toma parte en el final, haciendo su camino a través de las debilitadas casillas blancas.

La receta de Tarrasch, en casos similares, es: "El rey debe jugarse (en el final) mientras eso no comprometa su seguridad, hacia el campo enemigo, donde podrá capturar o contener peones hostiles y apoyar la promoción a dama de sus propios peones."

Reuben Fine dice, lisa y llanamente: "¡El rey es una pieza fuerte! ¡Úsela!"

24 ♗b2 ...

El alfil consigue, por fin, salir, pero ¿no es demasiado tarde?

24 ... ♖b3

Atacando sin demora el alfil y forzando la siguiente jugada blanca.

25 ♖e2 ...

La única forma de salvar el alfil, sin perder el peón a. Si, en su lugar, 25 ♖ec1, entonces 25 ... ♖xb2 gana pieza.

25 ... ♖xe2

Las negras están encantadas de cambiar torres y simplificar, así, el final. Conservan ventaja posicional, debido a la superior movilidad de sus piezas, incluido el rey, que piensa internarse entre los peones enemigos y hacer una escabechina.

26 ♔xe2 ...

Las blancas retoman y amenazan con liberarse mediante 27 ♖c1+ ♔b5 28 ♖c2, con lo que se desclava el alfil, mientras que la torre (tras 29 ♗c1) ¡incluso podría operar sobre la columna abierta!

26 ... ♔b5

El rey elude el jaque. Se dirige a a4, donde ejercerá un buen control del flanco de dama blanco, antes de pasar a minar los peones de la zona.

27 ♔d2 ...

Torre y alfil están inmovilizados, así que las blancas se ven reducidas a jugadas de rey, y no muchas, ya que el peón e requiere protección.

27 ... ♔a4

Antes de emprender la combinación decisiva, las negras vuelven impotentes a los peones enemigos.

28 ♔e2 (D)...

La única jugada de que disponían las blancas, si exceptuamos inútiles jugadas de peones en el flanco de rey.

28 ... a5!

Los peones, como pronto veremos, son inestimables como puntas de lanza de un ataque: pueden romper casi cualquier barrera.

La amenaza es 29 ... axb4 30 axb4 ♔xb4, ganando un peón.

29 ♔f2 ...

♗ 29 bxa5, 29 ... ♗xa3 recupera el peón, ganando el alfil, mientras que después de 29 ♔d2 axb4 30 axb4 ♗xb4+ 31 ♔c2 ♗a3, las negras cambian todas las piezas, quedándose con un peón extra y un final ganado elemental.

29 ... axb4

La primera pieza del botín.

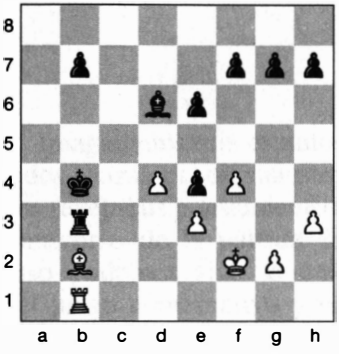
30 axb4 ...

De otro modo, el peón prosigue su rapiña.

30 ... ♔xb4 (D)

Las negras no toman con el rey ni con el alfil, porque cual-

quiera de estas capturas permitiría 31 ♖a1+ y la subsiguiente libertad para el alfil.



31 ♔e2 ...

Las blancas se ven obligadas a efectuar jugadas de espera.

31 ... ♔b5!

También ahora, llevar el rey a las columnas a o c permitiría un jaque de torre liberador.

Las negras amenazan presionar sobre el alfil clavado, con 32 ... ♗a3, ganando pieza.

32 ♔d2 ...

El rey se aproxima para defender el alfil.

32 ... ♗a3

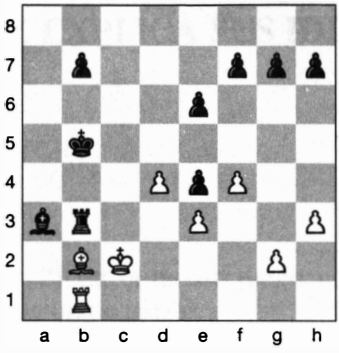
Forzando el desenlace, al atacar de nuevo el alfil.

33 ♔c2 (D) **...**

Única.

33 ... ♖xb2+!

Limpiando el tablero de piezas y reduciendo el juego a un final de peones. Ésta es la forma más sencilla de ganar un final con un peón extra.



34 ♖xb2 ...

Las blancas tienen que retomar.

34 ... ♗xb2

Continuando la simplificación.

35 ♔xb2 ...

Única.

35 ... ♔c4

Amenazando con atacar los peones del flanco de rey, vía d3.

36 ♔c2 ...

Impidiendo la planeada invasión.

36 ... b5

¡Los peones pasados deben avanzarse! Esto asegura la victoria, ya que las blancas no pueden parar el peón, sin permitir que el rey contrario se infiltre entre los peones del ala opuesta.

0-1

La continuación podría ser: 37 g4 b4 38 h4 b3+ 39 ♔d2 b2 40 ♔c2 b1♕+ 41 ♔xb1 ♔d3 42 ♔c1 ♔xe3 43 ♔d1 ♔f2, y el nuevo peón pasado avanza hasta convertirse en dama.

EL MAESTRO DE AJEDREZ EXPLICA SUS IDEAS

Imaginemos que estamos sentados detrás de un maestro que nos revela sus pensamientos en el transcurso de la partida. En tal caso podemos vivir la emoción del juego combinativo y experimentar el placer de ver cómo las ideas van tomando forma. Podemos ver cómo los temas tácticos: la clavada, el tenedor de caballo, el ataque doble y la combinación de mate (el tipo de situación que podemos aprovechar siempre que se nos presente la oportunidad) se van preparando mediante la estrategia de disponer la escena para su aparición.

Las partidas que siguen no son espectáculos de hermosos juegos artificiales, ni tampoco introducen explosivos (o, a veces, imprevisibles) ataques. Puede que no se ajusten al popular concepto de brillantez, pero muestran cómo pueden adecuarse las circunstancias mediante un férreo control de las fuerzas en juego. Ponen de relieve también lo que puede conseguirse aplicando los tres grandes principios formulados por Capablanca, y que él mismo adoptó con tanto éxito:

1) En la apertura, rápido y eficiente desarrollo.

2) En el medio juego, coordinación de piezas.

3) En el final, juego preciso y económico.

Estas partidas constituyen otras tantas ilustraciones maravillosas de la eficacia de los principios de Capablanca en el juego práctico. En *mi* libro, estas partidas son auténticas brillanteces.

En la partida Capablanca – Mattison (nº 24), las blancas no hacen sino desarrollar sus piezas, pero eso basta para que surjan todo tipo de pequeñas, pero picantes combinaciones. Lo que hace que parezcan impresionantes es que todas las combinaciones son favorables a las blancas, hasta llegar a la amenaza de mate en una (un mate ahogado), que basta para persuadir a las negras a rendirse. ¡Una joya de Capablanca!

Janowski – Alapin (nº 25) es, sin duda alguna, la partida más hermosa que jamás jugó Janowski. Sus maniobras sobre la columna d conducen a la creación de un peón pasado. El peón debe bloquearse, y las negras muestran cierta ingenuidad en el manejo de piezas bloqueadoras, de forma tal que una pieza más fuerte reemplaza a otra más débil. Surge en-

tonces una fase interesante, en la que los peones de Janowski alcanzan las casillas negras de la séptima fila, controlándolos con tantos dedos como si fuera la garganta de su adversario. El desenlace incluye un curioso desplazamiento del ataque sobre varias columnas, a lo que las negras deben responder en defensa.

"Estudio para el teclado negro" podría ser el título de la partida Bernstein – Mieses (nº 26). Bernstein presiona sobre las debilidades de su oponente en las casillas negras, y sitúa piezas en los agujeros de su posición. Tras una notable incursión de su rey, los peones negros comienzan a caer y se despeja vía libre para el avance del peón pasado de Bernstein.

Chejover – Rudakovsky (nº 27) es una obra maestra poco conocida,en la que los temas debatidos en las dos primeras partes del libro (Ataque en el flanco de rey y Apertura de Peón de Dama) quedan maravillosamente ilustrados. Las negras omiten la jugada liberadora ... c5, circunstancia que su oponente explota de inmediato. Chejover, que controla la columna c, restringe y bloquea el peón c enemigo. Con las negras atadas en el flanco de dama, trasladan repentinamente el ataque al flanco de rey, obligando a su oponente a defender ambos flancos, por no decir nada del centro. Las negras están obligadas a jugar ... g6, debilitando así sus casillas f6 y h6. La dama blanca se sitúa en una de las casillas débiles. Entonces se inicia una serie de amenazas de mate en el flanco de rey, que culminan en la ganancia de dama... ¡en el flanco de dama!

La partida nº 28, Tarrasch – Mieses, es notable debido a la diestra refutación de Tarrasch de un ataque prematuro. Sus ganancias de tiempo en la apertura se trasladan hasta el final, hasta el punto de demostrar, con técnica cristalina, la transformación de una mayoría de peones en el flanco de dama en un peón pasado decisivo.

Marshall – Tarrasch (nº 29) es una obra maestra apenas conocida, que nos ofrece un duelo entre un genio del ataque y un virtuoso de la defensa. Los métodos del jugador posicional se revelan superiores, y su continua conquista de territorio enemigo lleva a las blancas contra la pared. Ante la gradual acumulación de ventajas posicionales de Tarrasch, todo ataque de su oponente parece fútil.

Siguen tres partidas en las que el motivo es: conseguir un peón pasado, avanzarlo... ¡y coronarlo! En la primera, Capablanca – Villegas (nº 30), las blancas sacrifican su dama, pero mientras que en la mayoría de las partidas una entrega así es el punto álgido de la combinación, aquí está subordinada a la gran estrategia de asegurar una ventaja posicional, de la que se deriva el control de la

columna d, y, en definitiva, en una mayoría de tres peones contra dos en el flanco de dama. Un hábil juego se traduce en un solitario peón pasado, bloqueado hasta la saciedad, hasta que otro sacrificio de dama abre todos los diques.

Havasi – Capablanca (nº 31) constituye una soberbia muestra de juego posicional, que ilustra el arte de conseguir el máximo de una mínima ventaja. Capablanca se asegura una mayoría de peones en el flanco de dama y dirige sus esfuerzos a convertirla en un peón pasado. Así lo hace, tras controlar la abierta columna c y explotar, a continuación, la debilidad de su oponente en las casillas blancas. El resto consiste en escoltar el peón pasado para que alcance la casilla de coronación.

Canal – Capablanca (nº 32) es una partida para el experto. Canal sorprende a Capablanca con una combinación que gana dos piezas por torre. ¿O era una sorpresa? Lo cierto es que Capablanca había previsto la combinación y, al penetrar más profundamente que Canal en los secretos de la posición, vio recursos que su adversario no había ni imaginado. El final que sigue es un estudio fascinante e ilustra el tema de la "dominación", raro en la práctica actual. Hay un peón que debe coronar, pero se requiere un ojo de lince para encontrar el peón concreto que debe coronar.

Rubinstein – Maroczy (nº 33) es una espléndida actuación a todo lo largo de la partida. El desarrollo económico de Rubinstein en la apertura se traduce en una magnífica centralización de medio juego, y esto, a su vez, en un preludio a un ataque al flanco de rey en el final. Por otra parte, la menor atracción de esta partida no es el notable uso de la casilla d5 como base de operaciones para las maniobras del caballo, alfil, torre y dama de Rubinstein, ¡utilizada por cada una de estas piezas como una plataforma de lanzamiento!

Partida nº 24
Capablanca – Mattison
Karlsbad, 1929
Defensa Nimzoindia

1 d4 ...

La impresión popular es que las aperturas de peón de rey ofrecen todo tipo de oportunidades para lanzar un rápido ataque. En ellas pueden plantearse

todo tipo de gambitos, las piezas pueden sacrificarse en aras de líneas abiertas, aventurarse combinaciones, y todo tipo de secuencias especulativas, en aras del mate. A veces este tipo de táctica tiene éxito, pero muy a menudo el jugador que plantea el gambito se encuentra en el lado malo del ataque, ya que las posiciones muy abiertas son tan peligrosas para un bando como para el otro.

En las aperturas de peón dama, lo ideal es apuntar a un buen desarrollo. El ataque no consiste en jugarse el todo por el todo. No se juega deliberadamente por el ataque pero, por extraño que parezca, el hecho de que todas las piezas se desarrollen de forma económica, de que se pongan en juego lo más rápidamente posible en las mejores casillas, parece imbuirlas de maravillosas posibilidades de ataque. ¡Las combinaciones parecen surgir entonces de la nada! ¿Es posible que situar las piezas donde tienen la mayor libertad de acción y mayor dominio sobre el tablero genere en ellas tanta energía que ésta deba de algún modo salir a la luz? ¿Y puede que el conocimiento de este hecho es lo que hace que los virtuosos del juego posicional repriman su instinto de ataque, hasta que llegue el momento de que el ataque esté totalmente preparado?

La jugada blanca del peón d comienza el proceso de hacer que *todas* las piezas entren en juego lo antes posible. Dos de ellas tienen ahora la posibilidad de hacer su debut, mientras que el peón avanzado ocupa una importante casilla en el centro del escenario.

1 ... ♘f6

Una jugada de desarrollo, cuyo objeto (además del recomendable de situar una pieza en la mejor casilla de apertura) es impedir que las blancas ganen demasiado terreno con 2 e4.

2 c4 ...

Esta jugada cumple muchos objetivos:

1) Comienza un ataque sobre la casilla d5.

2) Mantiene la columna c abierta para ser utilizada por las piezas pesadas.

3) Abre una diagonal a la dama.

4) Impide que las negras sitúen un peón en el centro con 2 ... d5, ya que la respuesta blanca, 3 cxd5, obligando a las negras a retomar con un pieza, las dejaría sin peones en el centro.

2 ... e6

Las negras despejan un camino para su alfil de casillas negras, indicando que su intención es plantear una defensa activa.

3 ♘c3 ...

El motivo de las blancas es evidente: desarrollan primero su caballo de b1, para apoyar el avance del peón e.

3 ... ♗b4 (D)

Las negras responden clavando el caballo. Si las blancas jugasen 4 e4, entonces las negras jugarían impunemente 4 ... ♘xe4.

4 ♕c2 ...

Con un doble propósito: contestar a 4 ... ♗xc3+ con 5 ♕xc3, manteniendo intacta la estructura de peones, y amenazar, de nuevo, el avance 5 e4.

Hay un concepto que prevalece, según el cual en la apertura siempre hay una *mejor jugada* en cada momento. La creencia general es que el maestro memoriza cada una de estas mejores jugadas y sus respectivas réplicas. Que tal razonamiento es absurdo lo prueba el hecho de que se hayan jugado millones de partidas, sin que se haya producido duplicación de jugadas.

Consideremos la posición del tablero. Además de la textual (4 ♕c2), hay, al menos, siete excelentes alternativas, cada una de las cuales cuenta con entusiastas defensores. Son: 4 ♕b3, 4 ♗d2, 4 a3, 4 ♗g5, 4 e3, 4 g3, y 4 ♘f3. ¿Cuál de ellas es la mejor? Nadie puede decirlo con total seguridad, pero aquella que concuerda con su estilo es la mejor y, por tanto, la que debe usted jugar.

4 ... c5

Las negras también pueden conducir la defensa (o contraataque) en la forma que mejor conviene a su estilo y temperamento. Esta jugada plantea una inmediata disputa a las blancas del centro, aunque también sirve a otros propósitos, como abrir la columna c, darle mayor libertad a la dama, protege el alfil, etc.

Sin embargo, hay otras jugadas, igualmente efectivas, a disposición de las negras. Entre ellas, pueden elegir, por ejemplo 4 ... ♘c6, 4 ... d6, 4 ... d5, 4 ... 0-0 y 4 ... b6. Hay para todos los gustos.

5 dxc5 ...

Lo más fuerte, por varias razones:

Las blancas no pierden un tiempo al capturar el peón, ya que para retomarlo, las negras también deberán invertir un tiempo. La apertura de la columna d, que resulta del cambio, favorecerá a las blancas, que situarán una torre en d1 para ejercer presión a lo largo de la columna, poniendo en peligro el peón d retrasado.

Otras continuaciones son menos enérgicas. Por ejemplo, después de 5 e3, las negras pueden liberarse con 5 ... d5, mientras que después de 5 ♘f3 cxd4 6 ♘xd4 ♘c6, las blancas han perdido la iniciativa.

5 ... ♘c6

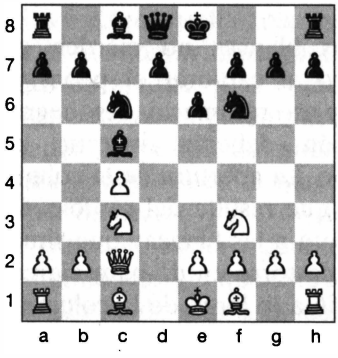
Las negras desarrollan otra pieza, antes de retomar el peón.

6 ♘f3 ...

Más o menos a estas alturas, el aficionado quiere ya que pasen cosas y comienza a buscar jugadas sorprendentes. "¡*Debe* haber algo brillante en esta posición!" En la misma situación, el gran maestro se contenta con realizar jugadas sencillas. Sabe que si sigue movilizando sus piezas con acierto no tendrá necesidad de buscar una combinación ganadora. ¡La combinación surgirá naturalmente de la propia posición y tomará cuerpo en el momento oportuno!

6 ... ♗xc5 (D)

Un mayor retraso en capturar el peón podría resultar peligroso.



7 ♗f4 ...

Es más habitual la agresiva 7 ♗g5, para clavar el caballo y mantener presionadas a las negras, pero la textual no tiene ningún defecto. Parece tranquila, pero el alfil ocupa una importante diagonal y apunta a d6, una casilla débil en la formación enemiga.

7 ... d5

Luchando vigorosamente por el dominio del centro.

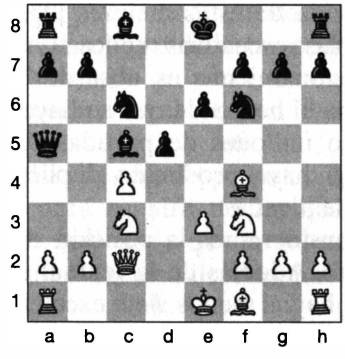
8 e3 ...

Otra jugada tranquila, que libera un alfil y refuerza la posición del otro.

8 ... ♕a5 (D)

Las negras ven la posibilidad de iniciar un ataque con el cual podrán dejar a las blancas con el peón c aislado (una pequeña debilidad posicional), de modo que emprenden una acción contra el caballo, pero "este tipo de maniobras artificiales", dice Tartakower, "difícilmente puede tener éxito contra Capablanca".

En lugar de ello, las negras deberían tratar de desarrollar su alfil de dama. Por ejemplo: 8 ... a6 9 ♗e2 dxc4 10 ♗xc4 b5 11 ♗e2 ♕b6 (no 11 ... ♗b7, a causa de 12 ♘xb5) 12 0-0 ♗b7.



9 ♗e2 ...

Otra jugada modesta, pero cargada de más energía de lo que

parece, porque cumple con varios objetivos:

1) Activa una pieza, puesto que ha salido de la primera fila.

2) Al desarrollar el alfil por e2, éste puede jugar a f3 y atacar el centro.

3) Despeja el flanco de rey, posibilitando el enroque.

4) Prepara la cooperación de las torres en la primera fila, una vez efectuado el enroque.

¿Qué tenía de malo la más agresiva 9 ♗d3? Por un lado, la respuesta 9 ... ♘b4 permitiría a las negras cambiar un caballo por el alfil. Las blancas perderían, así, una valiosa pieza para su potencial influencia sobre el centro. ¿Por qué no preparar el desarrollo del alfil a d3, con 9 a3? La respuesta es que el tiempo es demasiado valioso en la apertura para gastarlo en innecesarias jugadas de peón. En la apertura *sólo deben realizarse aquellas jugadas de peón esenciales para el desarrollo de piezas.* La circunstancia adicional de que 9 a3 debilitaría las casillas blancas del flanco de dama es una prueba más de que tal estrategia sería artificial y una pérdida de tiempo.

9 ... ♗b4 (D)

En contraste con el sencillo y clásico método de desarrollo, las negras mueven por tercera vez en la apertura el mismo alfil, con ánimo de infligir a su oponente un peón aislado. Una tentativa así es prematura, debido al incompleto desarrollo de las negras.

Una continuación preferible es 9 ... 0-0 10 0-0 dxc4 11 ♗xc4 ♗d7, cuando las negras tienen un buen juego.

10 0-0 ...

El rey se ha puesto a cubierto y la torre de h1 se ha acercado al centro, que es el teatro de operaciones. La torre, por supuesto, tratará de situarse en una columna abierta o que, previsiblemente, se abrirá.

10 ... ♗xc3

El alfil ha jugado ya cuatro veces para realizar este cambio por un caballo que sólo ha jugado una. Tanta oscilación en torno a una pieza indica que la estrategia negra tiene que haber sido deficiente.

11 bxc3 ...

A pesar de sus peones doblados, las blancas disfrutan de las siguientes ventajas:

1) Tienen dos alfiles activos contra caballo y alfil enemigos.

2) Todas sus piezas menores están en juego, mientras que el alfil negro aún se encuentra en la octava fila.

3) Ambas torres están conectadas y listas para dominar las columnas semiabiertas b y d.

4) Su rey está bien resguardado en un rincón, mientras que el negro sigue en el centro.

5) La posición de su dama es ideal y ejerce mayor influencia sobre el centro que la negra, situada en un flanco.

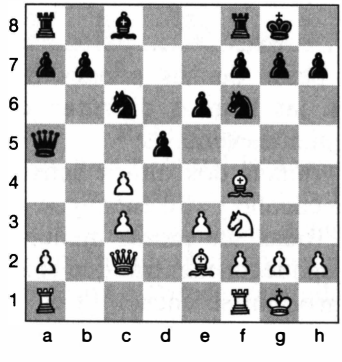
6) Un cambio de peones en el centro (que parece inevitable) abriría líneas para el ataque, lo que favorece al bando mejor desarrollado, es decir, en este caso, las blancas.

7) Conservan la iniciativa.

11 ... 0-0 (D)

Las negras han resuelto uno de sus problemas: el rey se pone a cubierto.

Desarrollar el alfil era un tanto arriesgado, ya que después de 11 ... ♗d7 12 ♖ab1 (atacando el peón de b7) 12 ... b6 13 ♗d6, las blancas impiden el enroque y amenazan 14 ♖b5 ♕a6 15 cxd5 exd5 16 ♖xd5, y con el ataque descubierto sobre la dama, las blancas ganan un peón.

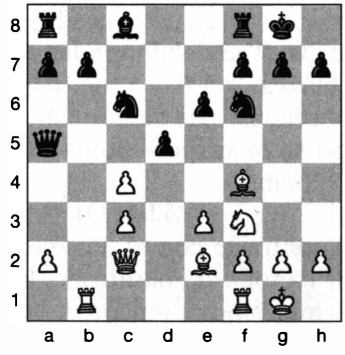


12 ♖ab1 (D) ...

Otra de esas jugadas sutiles, cuyo propósito suele escapársele al jugador medio. "¿De qué sirve", se pregunta, "gastar una jugada de torre en atacar un peón que está defendido?"

Cierto que el peón está defendido por un alfil que no puede desarrollarse sin que el peón se pierda. Antes o después, las negras estarán obligadas a jugar ... b6, para no quedarse con tres piezas en la octava fila que se estorban unas a otras. Además, la posición del caballo de c6 será insegura, una vez que el peón b avance.

La jugada de las blancas es sencilla y tranquila, pero ejerce una incómoda presión sobre el flanco de dama contrario, dificulta el desarrollo normal y crea debilidades permanentes que más adelante podrán ser explotadas.

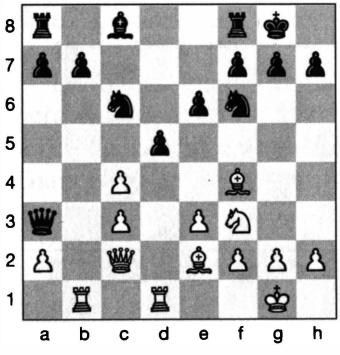


12 ... ♕a3

Las negras quieren desarrollar su alfil y para ello deben jugar

... b6, pero hacerlo de inmediato podría poner en peligro a su dama, que tendría cortada la línea de retirada. Por ejemplo: 12 ... b6 13 ♗d6 ♖d8 14 ♖b5 ♕a6 15 cxd5 ♖xd6 (15 ... exd5 permite 16 ♖xd5, con ataque descubierto sobre la dama) 16 dxc6 ♖xc6 17 ♘d4 ♖c7 18 ♖e5, ganando material, ya que 18 ... ♕b7 pierde ante 19 ♗f3 ♘d5 20 ♗xd5, en vista de que la captura 20 ... exd5 conduciría a un mate en la última fila, 21 ♖e8++.

13 ♖fd1! (D) **...**



Con el emplazamiento de esta torre en la semiabierta columna d, el desarrollo de las blancas queda completado y de forma ideal, pues cada pieza ha ocupado su mejor posición en una sola jugada. Las blancas no se preocupan por buscar una combinación de ataque hasta que todas sus piezas no han quedado movilizadas.

13 ... b6

Para permitirle al alfil entrar en juego, pero este avance del peón b deja al caballo de c6 sin soporte, debilitando su posición.

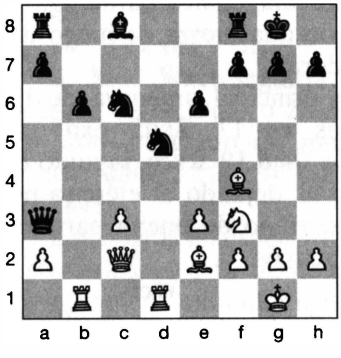
Proteger el peón con 13 ... ♕e7 no serviría de mucho, pues el alfil no podría desarrollarse a d7 sin cortar la comunicación del peón con la dama. Tampoco pueden las negras simplificar con 13 ... dxc4, ya que la réplica 14 ♗d6 ganaría calidad.

14 cxd5 ...

¡Comienza el ataque! El primer golpe destruye el centro de peones negros.

14 ... ♘xd5 (D)

Retomar de peón, 14 ... exd5, es malo, a causa de 15 c4!, cuando las negras no podrían responder 15 ... dxc4, puesto que 16 ♗d6 atacaría dama y torre, mientras que proteger el peón, con 15 ... ♗e6, permite 16 cxd5 ♗xd5 17 ♖xd5 ♘xd5 18 ♕xc6, y las blancas han ganado dos piezas por torre.



15 ♘g5! ...

¡Una jugada maestra! La brutal amenaza 16 ♕xh7++ enmascara los dos objetivos reales de la

jugada: el concepto estratégico de obligar a las negras a avanzar uno de sus peones del enroque, debilitando, en consecuencia, la estructura defensiva, así como despejar la casilla f6 en favor del alfil de casillas negras, que ejercerá un fuerte dominio sobre la gran diagonal.

15 ... f5

Las negras tenían dos alternativas:

1) 15 ... ♘f6 evita los movimientos de peón, pero entonces 16 ♗d6 gana calidad.

2) 15 ... g6 deja la posición negra saturada de debilidades en las casillas oscuras.

En consecuencia, las negras mueven el peón f, parando el mate, pero en este caso es el peón e6 el que queda debilitado, atando al alfil a su defensa.

16 ♗f3! ...

Esta disposición de alfiles, sobre dos diagonales paralelas, les concede una fuerza de juego devastadora.

La principal amenaza de las blancas es 17 ♖xd5 exd5 18 ♗xd5+ ♔h8 19 ♗xc6, seguido de 20 ♗xa8, dejando al ejército negro huérfano de buena parte de sus efectivos.

16 ... ♕c5

La dama acude en auxilio de sus vulnerables caballos. Con otras defensas sucedería lo siguiente:

1) 16 ... ♘de7 17 ♗d6 ♕a5 18 ♗xe7 ♘xe7 19 ♗xa8, y las blancas ganan una torre limpia.

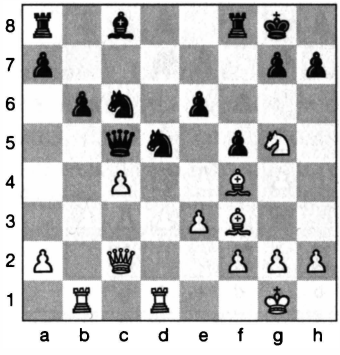
2) 16 ... ♘ce7 17 c4 ♘b4 18 ♖xb4 ♕xb4 19 ♗xa8, y las blancas ganan pieza.

3) 16 ... ♘xf4 17 ♗xc6 ♖b8 18 exf4, y las blancas han ganado pieza.

4) 16 ... ♕xc3 17 ♕xc3 ♘xc3 18 ♗xc6 ♘xd1 19 ♖xd1 ♗a6 20 ♗xa8 ♖xa8, y las blancas tienen una pieza de ventaja.

Después de la jugada textual, parece que lo peor ha pasado para las negras, pero las blancas tienen una forma ingeniosa de atacar los caballos:

17 c4! (D) **...**



Este aguijonazo al caballo parece inofensivo, ya que, al estar clavado, el peón no puede capturar, pero la clave de 17 c4 es que este avance de peón crea un punto de apoyo para el ataque de la torre, con 18 ♖b5, lo que desviará a la dama negra, haciendo posible la captura 19 cxd5.

Como veremos, las combinaciones aparecen ahora en rápida sucesión.

17 ... ♘db4

Contraataque sobre la dama. Los demás intentos defensivos fallan. Por ejemplo:

1) 17 ... ♘f6 18 ♗d6 ♕a5 19 ♗xc6, y ambas torres negras quedan atacadas.

2) 17 ... ♘xf4 18 ♖b5! (una bonita jugada intermedia) 18 ... ♕e7 (o bien 18 ... ♘b4 19 ♕d2 ♕xc4 20 ♖xb4, y las blancas ganan) 19 ♗xc6 ♕xg5 20 exf4, y el ataque a la dama no les deja tiempo a las negras para salvar su torre de a8.

3) 17 ... ♘de7 18 ♗d6 ♕a5 19 ♗xe7, ganando una torre.

18 ♕b3 (D) **...**

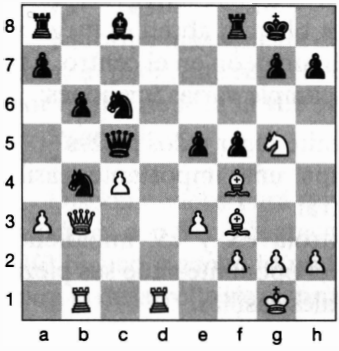
La dama blanca debe jugar, pero la amenaza 19 ♗d6 planea sobre las negras como espada de Damocles.

18 ... e5

No sólo porque no hay otro antídoto contra 19 ♗d6, sino ante la imperiosa necesidad de desviar los temibles alfiles, situando obstáculos en su camino.

19 a3! (D) **...**

El inicio de una hermosa combinación en un extremo del tablero, ¡que culminará con un mate ahogado en el extremo totalmente opuesto!



19 ... ♘a6

La otra (única) posibilidad, 19 ... exf4, también conduce a victoria de las blancas, tras 20 axb4 ♕e7 21 ♗xc6 ♖b8 22 exf4, y la pieza de ventaja se impone fácilmente.

20 ♗xc6 ...

♗ 20 ... ♕xc6 seguiría 21 c5+ ♔h8 22 ♘f7+ ♔g8 (o 22 ... ♖xf7 23 ♖d8+, seguido de mate) 23 ♘h6+ ♔h8 24 ♕g8+! ♖xg8 25 ♘f7++!

Las negras no esperaron a que se produjese esta demostración en el tablero, sino que inclinaron su rey en señal de rendición.

1-0

Una partida exquisita, jugada con elegancia y precisión. El propio comentario de Capablanca fue: "En esta partida realicé algunas pequeñas combinaciones."

Partida nº 25
Janowski – Alapin
Barmen, 1905
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Las blancas abren el juego situando un peón en el centro. Este peón cumple varias funciones:

- Permite jugar a dos piezas.
- Ocupa una importante casilla central.
- Controla e5 y c5, impidiendo que el oponente sitúe sus piezas en tales casillas.
- Está listo para prestar su apoyo a una pieza propia en los puestos avanzados de c5 o e5.

1 ... d5

Las responden con la jugada simétrica, situando un peón en el centro, e impidiendo que las blancas prosigan con 2 e4.

2 c4 ...

Las blancas ofrecen un peón para inducir a las negras a abandonar el centro.

Esta jugada también es un ataque al peón d, con intención de apoderarse del centro.

2 ... e6

La receta habitual para mantener un peón en el centro. En caso de que las blancas jugasen 3 cxd5, *las negras deben reemplazar el peón con otro peón.* No deben retomar de pieza, porque sería desviada con el peón e de las blancas, con lo que éstas tendrían una total supremacía en el centro.

Después de, por ejemplo, 2 ... ♘f6 3 cxd5 ♘xd5 4 e4 ♘f6 5 ♘c3, las blancas tienen todos los triunfos en la mano.

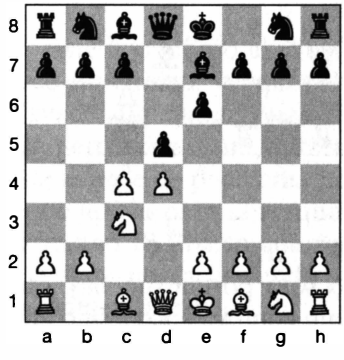
3 ♘c3 ...

Más emprendedor que la pasiva 3 ♘f3. Añade presión al punto d5, y el caballo participa en el control de e4.

Uno de los objetivos de las blancas en las aperturas de peón dama es realizar el avance del peón e, lo mismo que en las de rey se realiza un esfuerzo similar por avanzar el peón d a d4.

3 ... ♗e7 (D)

La jugada habitual en este punto es 3 ... ♘f6, pero las negras trasponen el orden de movimientos para evitar la clavada del caballo.



4 ♘f3 ...

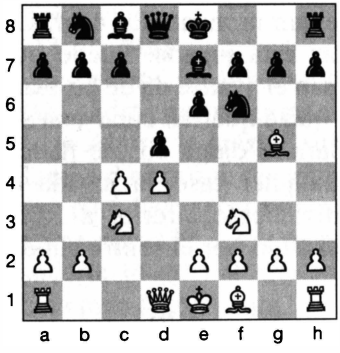
Las blancas se contentan con un sencillo desarrollo de piezas, situando el caballo de rey en la casilla idónea.

4 ... ♘f6

Una jugada que las negras habían diferido, aunque es excelente, y que ahora juegan con reticencia, pero ¿de qué otra forma pueden desarrollar el flanco de rey, si quieren enrocar?

5 ♗g5 (D) ...

Este movimiento no es una clavada, pero su efecto es similar. Las blancas ejercen presión sobre el caballo y también sobre el alfil de e7, ¡e incluso, en cierto modo, sobre la dama!



5 ... h6

¡Alapin no soporta las clavadas ni las seudoclavadas! Ataca el alfil de inmediato para obligarlo a definir sus intenciones.

6 ♗h4 ...

Que objetivamente ésta sea o no la mejor jugada no tiene mayor importancia. Pero el hecho de que la presión del alfil moleste a las negras es razón suficiente para que Janowski lo mantenga en su línea de acción.

6 ... dxc4

Las negras abren la posición para darle a sus piezas mayor espacio, pero con esta captura entregan el centro.

7 e3 ...

La forma más sencilla de recuperar el peón, que será capturado por el alfil de f1, a la vez que éste se desarrolla.

7 ... a6

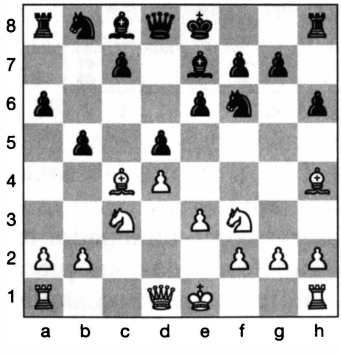
Disponiéndose para contestar a 8 ♗xc4 con 8 ... b5, atacando el alfil blanco y ganando un tiempo para el desarrollo de su propio alfil dama.

8 ♗xc4 ...

El material está igualado, pero las perspectivas de las blancas son mejores, ya que tienen dos piezas más en juego que las negras, y porque su posición en el centro es superior.

8 ... b5 (D)

El fin principal de este avance es evacuar la casilla b7 para el alfil de c8.



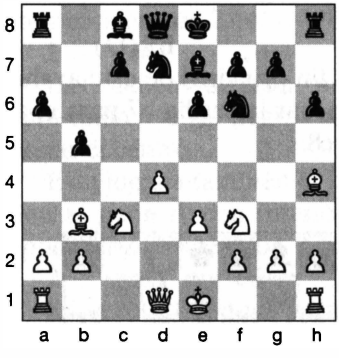
9 ♗b3 ...

Nadie hasta ahora ha podido decidir si la mejor retirada del alfil es ésta, o a d3. Desde b3, el alfil apunta al centro negro, pero los partidarios de 9 ♗d3 se basan en que, desde allí, el alfil controla la casilla vital e4, además de apuntar al rey enemigo, tras un eventual enroque corto.

9 ... ♘bd7 (D)

Naturalmente, el caballo no sale por c6, desde donde obstruiría el peón c, cuya misión en esta vida no es otra que atacar al centro blanco y abrir una columna para sus torres.

El desarrollo del caballo parece restringido, pero defiende al otro caballo y, además, está listo para apoyar una ruptura en el centro, ya sea ... c5, ya ... e5.



10 ♕e2 ...

Observe cómo un jugador experto moviliza todas sus piezas antes de emprender cualquier acción decisiva. Este movimiento no parece gran cosa para una pieza tan fuerte como la dama, pero ya hemos dicho que el simple hecho de dejar la primera fila constituye una jugada de desarrollo.

Hay otras dos razones: en los primeros compases de la partida, la dama debe situarse cerca de su base, por ejemplo, en c2 o en e2. De este modo, al salir de la primera fila, permite que las torres (tras el enroque) estén en contacto. Por otra parte, un desarrollo más agresivo (lo que, en general, es sinónimo de captura de peón) suele implicar peligro.

10 ... c6

Es difícil decir con exactitud qué tenían in mente las negras al realizar esta jugada. Puede que temiesen el avance d5 de las blancas, o quizá querían crear una salida para la dama en ese flanco. En cualquier caso, la jugada es definitivamente inferior a 10 ... c5, luchando por el centro sin demora.

11 0-0 ...

El enroque de las blancas es una medida agresiva, a fin de incorporar la torre al servicio activo.

11 ... 0-0

El enroque de las negras, en cambio, es una medida defensiva, para guarecer al rey del peligro.

12 ♖ac1 (D) **...**

Esta torre se sitúa en la base de la columna c, cuyo control es uno de los principales objetivos de las blancas en esta apertura.

12 ... ♗b7

Con el desarrollo del alfil de casillas blancas, las negras parecen haber resuelto uno de los problemas que persiguen al bando defensor en las aperturas de peón dama, ¡pero falta mucha tela por cortar!

13 ♖fd1 ...

¡Excelente juego! Las torres están ahora magníficamente situadas. Ahora, la presión sobre la columna d hace que sea muy peligroso para las negras tratar de liberarse con 13 ... c5, ya que la respuesta 14 dxc5 abriría una columna para la torre.

13 ... ♖c8 (D)

Las negras le dan mayor apoyo al peón c para la ruptura 14 ... c5, que liberaría su posición y les permitiría luchar por la posesión de la columna c.

14 ♘e5! ...

Las blancas han alcanzado ahora un desarrollo ideal para todas las piezas que participan activamente en el juego. Las negras, por el contrario, están condicionadas por la restringida actividad de sus piezas.

Esta jugada de caballo impide la ruptura 14 ... c5, ya que después de 15 dxc5 ♖xc5 (15 ... ♗xc5 16 ♘xd7 y las negras no podrían retomar) 16 ♗xf6 ♗xf6 17 ♘xd7 gana un caballo, atacando ambas torres.

14 ... ♘xe5

Las negras tratan de aliviar la presión cambiando todas las piezas que pueden.

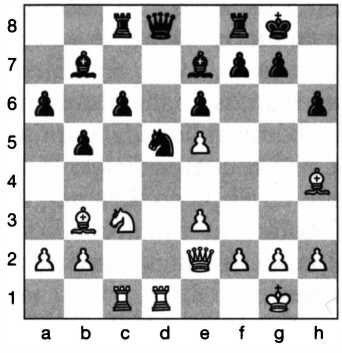
15 dxe5 ...

El cambio le conviene a las blancas, puesto que así podrán presionar sobre la abierta columna d. Otro efecto derivado de esta captura es la creación de un punto fuerte en d6, una circunstancia que las blancas esperan explotar instalando una pieza en dicha casilla.

15 ... ♘d5 (D)

El caballo debe bloquear el ataque de la torre a su dama. Si 15 ... ♘d7, entonces 16 ♗xe7 (a fin de eliminar el guardián de la casilla d6) 16 ... ♕xe7 17 f4, y las blancas pueden, sea situar su torre en d6, doblando torres en la

columna, sea situar el caballo, vía e4.



16 ♗xe7 ...

A fin de aprovechar el punto d6 como base de operaciones, es preciso eliminar el alfil que protege las casillas negras.

16 ... ♘xc3

Las negras sacan el caballo blanco del tablero, antes de que pueda hacerles daño. La alternativa, 16 ... ♕xe7, le permitiría a las blancas llevar el caballo a e4 y situarlo a continuación en d6 o c5.

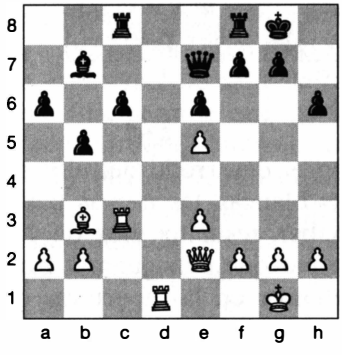
17 ♖xc3 ...

No, por supuesto, 17 ♖xd8 (ni 17 ♗xd8), por 17 ... ♘xe2+ 18 ♔f1 ♘xc1, y ganan las negras. La textual gana un tiempo para las blancas en su plan de doblar torres en la columna d.

17 ... ♕xe7 (D)

Una vez que las negras han retomado la pieza, el material está igualado, pero las blancas tienen una posición ligeramente superior. La cuestión radica en si será bastante para que un maestro pueda conseguir imponerse.

La ventaja concreta de las blancas consiste en su posesión de la única columna abierta, y en la presión que ejercen sobre la estratégicamente importante casilla d6.



18 ♖cd3! ...

Mucho más fuerte que la continuación 18 ♖d6. La respuesta negra, en tal caso, sería 18 ... c5, cuando el doblaje de torres, con 19 ♖cd3, permitiría los *calzoncillos* 19 ... c4, y las negras ganarían pieza.

La textual dobla torres sin pérdida de tiempo, y amenaza ganar pieza con 19 ♖d7.

18 ... ♖fd8

El dilema a que se enfrenta el bando débil en este tipo de situaciones es que si no disputa a su rival el control de cada columna, diagonal o casilla importante, irá siendo gradualmente arrinconado, y si opone sus efectivos en cada caso, los cambios resultantes simplificarán la posición en su contra.

En esta posición concreta, las negras no pueden dejar de oponer torres, ya que las blancas amenazaban la invasión a través de la columna, con 19 ♖d7, así como 19 ♕d2, triplicando las piezas pesadas en la columna. ¡Tal acumulación de fuerzas sobre la columna abierta tendría, por supuesto, un efecto devastador!

19 ♖d6! ...

Las blancas recuerdan a su oponente que el punto d6 es suyo, instalando allí una de las torres.

19 ... ♖xd6

De otro modo, las blancas siguen con 20 ♕d2, con una intolerable presión sobre la posición negra.

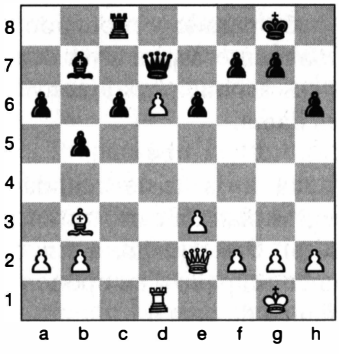
20 exd6 ...

Ahora las blancas consiguen un peón pasado, que ejerce una tremenda influencia sobre la vida del oponente. Nimzovich llama la atención sobre "las ambiciones que yacen en un peón pasado", recomendando que debe ser considerado "un delincuente al que hay que mantener encerrado bajo llave".

Para impedir todo ulterior avance del peón pasado, las negras deben bloquearlo, interponiendo una pieza en su camino. En efecto, para mantener al peón pasado bajo vigilancia, ¡deberán prescindir de los servicios de una de sus cuatro piezas! Si se requiere una constante vigilancia para mantener inmovilizado el peón, es evidente que las negras estarán demasiado ocupadas en defenderse, para pensar en contraatacar. Por otra parte, ¡las blancas estarán libres para atacar en uno u otro punto!

20 ... ♕d7 (D)

Prácticamente forzado, ya que el peón debe bloquearse ¡en el acto! ¡Otro paso adelante del peón resultaría fatal! Consideremos esta posibilidad: 20 ... ♕d8 21 d7 ♖c7 22 ♕d2 (amenazando ganar con 23 ♕d6, seguido de 24 ♕xc7, y coronación del peón) 22 ... c5 23 ♕a5 ♖xd7 24 ♕xd8+ y las blancas ganan.



Con la jugada textual, las negras han detenido el peón, ¡pero las negras han atado la dama, su pieza más fuerte, al bloqueo del mismo!

21 e4 ...

Con intención de seguir con 22 e5, apoyando el peón de d6 y restringiendo aún más el juego negro. Después de eso, las piezas blancas, liberadas de la defensa del peón d6, podrán actuar sobre todo el tablero con mayor libertad.

21 ... c5

Las negras abren la diagonal del alfil, dándole, de paso, más aire a la torre.

La tentativa por impedir 22 e5, con 21 ... f6, se contestaría con 22 ♕g4, y ahora, tanto 22 ... ♔f7 23 e5 fxe5 24 ♕f5+ ♔e8 25 ♗xe6 ♕d8 26 ♕f7++, como 22 ... ♖e8 23 ♗xe6+ ♖xe6 24 ♕xe6+! ♕xe6 25 d7, conducen a victoria de las blancas.

22 e5 ...

Apoyando al peón d en la siguiente fase de su carrera, que ha pasado de ser un peón vulgar, a convertirse en pasado, que ahora es un peón pasado y protegido, y que, finalmente, aspira a ver cumplidas sus aspiraciones a convertirse en dama.

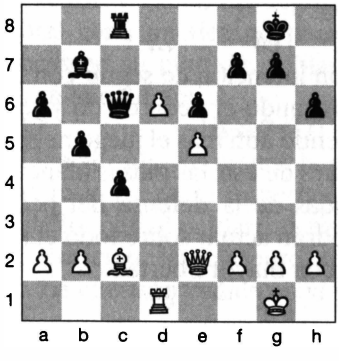
22 ... c4

¡Vuelta a la triste realidad! Las negras plantan cara, tratando de buscar contrajuego, a fin de mantener ocupado a su oponente en el flanco de dama.

23 ♗c2 ...

Aunque obligado a retroceder, el alfil, situado en una nueva diagonal, tiene interesantes perspectivas.

23 ... ♕c6 (D)



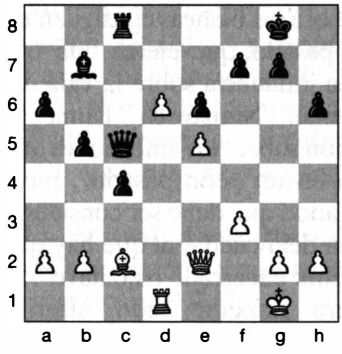
A las negras no les gusta tener a su pieza más fuerte atada a la defensa del peón, de modo que distraen a las blancas con esta amenaza de mate. La idea es que, mientras las blancas se ocupan en parar el mate, tendrán tiempo para cambiar de pieza bloqueadora.

24 f3 ...

Esto pone punto final al ataque sobre la gran diagonal de casillas blancas, pues ahora dama y alfil negros se golpean contra un muro.

24 ... ♕c5+ (D)

El principal propósito del jaque es impedir que las blancas jueguen 25 ♕e3, estableciendo un control de las diagonales de casillas negras.



25 ♔h1 ...

Las blancas prefieren mantener damas sobre el tablero. Antes que proponer el cambio con 25 ♕f2, parece que quieren ganar mediante ataque directo.

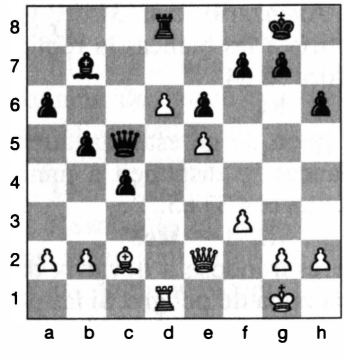
Tales decisiones son una cuestión de estilo, antes que ninguna otra cosa. El jugador que

puede elegir entre más de una forma de ganar debería optar por el método más acorde a su temperamento y aptitudes. Imagino que un Rubinstein o un Capablanca habrían propuesto, sin dudar, el cambio de damas y simplificar la posición, confiados en su capacidad para convertir en victoria las pequeñas pero seguras ventajas. No les importaría dejar las brillanteces para otros maestros. Gracias a esta diversidad de técnicas, debemos estar agradecidos por la cantidad de obras maestras, de variada tonalidad y colorido, que nos han sido legadas.

Después de 25 ♕f2, si las negras evitan el cambio de damas y prosiguen con 25 ... ♕xe5, las blancas ganan, de forma elegante, con 26 ♕b6 ♗c6 27 ♕xc6! ♖xc6 28 d7, recuperando la dama, con pieza de más.

25 ... ♖d8 (D)

La torre se encarga ahora de la pesada tarea de mantener a raya el peón.



26 ♕e1! ...

¡Una excelente jugada! La dama amenaza con invadir el flanco de rey negro, mediante 27 ♕h4, o su flanco de dama, con 27 ♕a5.

26 ... ♖d7

Inmovilizando el peón pasado por tiempo indefinido.

27 h3 ...

Una salida para el rey, en caso de necesidad. Si dama y torre blancas se lanzan al ataque, su rey no puede ser cazado por sorpresa en la primera fila.

27 ... ♗c6

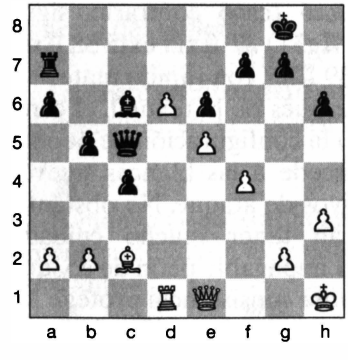
Nuevo reagrupamiento de piezas, de forma que si la torre tiene que dejar su puesto, el alfil (pieza menor) puede tomar el relevo.

28 f4 ...

Preparando la ruptura 29 f5. Recuérdese que los peones son excelentes instrumentos de ataque. Pueden plantear rupturas casi en cualquier punto fuerte, abriendo brecha para la ulterior invasión de sus piezas.

28 ... ♖a7 (D)

La torre evacua d7 para su ocupación por parte del alfil.



29 f5! ...

A este vigoroso avance las negras no pueden responder 29 ... exf5, ya que después de 30 e6! fxe6 (pues de otro modo, las blancas consiguen dos peones pasados y unidos en la sexta fila) 31 ♕xe6+ ♔h8 (31 ... ♖f7 32 d7 gana) 32 ♕c8+ ♔h7 33 ♗xf5+, las blancas ganan.

29 ... ♗d7

Las negras completan el cambio de guardia. Puesto que una de sus piezas debe actuar como bloqueador, le asignan esa función a la menos importante, el alfil.

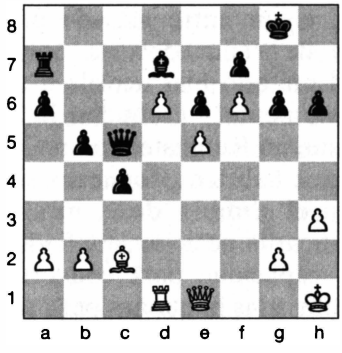
30 f6 ...

Esta nueva penetración de peón creará una brecha en la estructura defensiva de las negras. La amenaza blanca es 31 ♕g3 (con idea de 32 ♕xg7++) 31 ... g6 32 ♗xg6 fxg6 33 ♕xg6+, y mate en dos.

30 ... g6 (D)

Si 30 ... gxf6, las blancas ganan con 31 ♕g3+ ♔h8 (31 ... ♔f8 32 ♗h7 y mate) 32 ♕f4 f5 (o bien 32 ... ♕xe5 33 ♕xh6+ ♔g8 34 ♕h7+ ♔f8 35 ♕h8++) 33 ♕xh6+ ♔g8 34 ♕g5+ ♔f8 35 ♕f6 ♔g8 36 ♖f1 ♗c6 (caso contrario, sigue ♖f3 y ♖g3+) 37 ♗xf5 exf5 38 ♖xf5 ♗e4 39 ♖h5, con rápido mate.

Después de la textual, el cambio en la configuración de peones le concede a las blancas nuevos objetivos de ataque. No obstante, deberán tener mucho cuidado con su impagable peón de e5, que con tanta consistencia protege los dos peones avanzados. Observe



que la posición de estos peones da a las blancas un fuerte control de las casillas negras c7, e7 y g7. Estas casillas del campo negro están próximas al rey y las negras no pueden situar piezas en ellas. Con esta restricción adicional, será difícil para las negras expulsar a los invasores.

El juego, a partir de este momento, en busca de la victoria, puede titularse: "Instrucción y diversión."

31 ♕g3 ...

Amenazando ganar de inmediato, con 32 ♗xg6 fxg6 33 ♕xg6, seguido de rápido mate.

31 ... ♔h7

La única forma de proteger el peón. Avanzarlo, con 31 ... g5, permitiría a las blancas la réplica ganadora 32 h4.

32 h4 ...

El peón de g6 está clavado y las blancas se disponen a minar ese punto, con 33 h5.

32 ... ♕c8

Apresurándose a llevar la dama a la zona de peligro. Si las negras tratasen de parar el avance

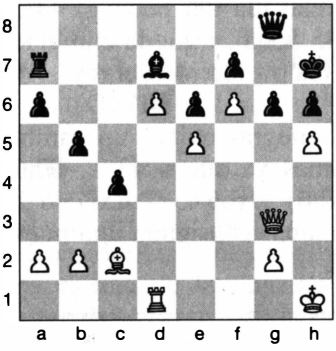
del peón con 32 ... h5, entonces la dama blanca lograría penetrar con 33 ♕g5 (amenazando 34 ♕xh5+) 33 ... ♔g8 34 ♕h6 y 35 ♕g7++.

33 h5 ...

Concentrando el fuego sobre el punto vulnerable.

33 ... ♕g8 (D)

No 33 ... ♗e8, que protege el peón pero cierra el paso a la dama, y ésta es la única pieza lo bastante ágil para ofrecer resistencia al ataque blanco.



34 ♖d4 ...

Las blancas utilizan todos sus recursos. La torre se incorpora al ataque, disponiéndose a viajar a las columnas h o g.

34 ... ♗e8

El alfil ayuda a defender el peón g, de forma que la dama pueda ocuparse del h, próximo objetivo de ataque de las blancas.

35 ♖h4 ...

Revelando el plan. Las blancas amenazan mate en tres: 36 hxg6+ fxg6 36 ♖xh6+ ♔xh6 37 ♕h4++.

35 ... ♕f8

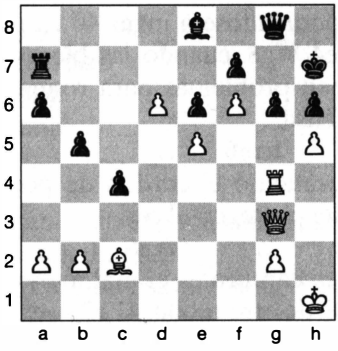
La única defensa posible.

36 ♖g4 ...

¡Una bonita maniobra! La última jugada blanca desvió a la dama contraria de la defensa del peón g. Ahora que este peón tiene una pieza menos protegiéndolo, las blancas lo atacan con una cuarta pieza, la torre.

36 ... ♕g8 (D)

La dama regresa a la defensa del peón g.



37 ♕e3! ...

La amenaza sobre la torre negra gana tiempo para el verdadero propósito de las blancas, un ataque al peón h, en el flanco opuesto del tablero.

37 ... ♖d7

La torre escapa, pero no puede colaborar en la defensa de su rey.

38 ♖h4 ...

Renueva (y acorta) la anterior amenaza de mate: 39 hxg6+ fxg6 40 ♕xh6++.

38 ... ♕f8

Una vez más, la dama se desplaza para proteger el peón h.

39 g4! ...

¡Dando paso a la infantería! Las blancas lanzan todos sus efectivos al ataque. Ahora amenazan 40 g5, seguido de 41 hxg6+ fxg6 42 ♖xh6+ ♔g8 43 ♕h3, ganando fácilmente. Si, después de 40 g5, las negras optasen por 40 ... hxg5, entonces seguiría 41 hxg6+ ♔g8 42 ♖h8+ ♔xh8 43 ♕h3+, seguido de mate.

39 ... ♔h8

Las negras desclavan el peón g, disponiéndose a jugar 40 ... g5 41 ♕e4 ♕g8, cuando las blancas tendrían problemas para romper la defensa.

40 hxg6 ...

Desatando el cordón de peones que protegen al rey.

40 ... fxg6

Esta captura es el mal menor, ya que, de otro modo, 41 g7+ sería fatal.

41 ♖xh6+ ...

Eliminando otro centinela.

41 ... ♖h7

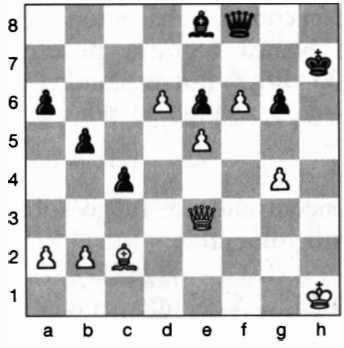
Si 41 ... ♔g8, entonces 42 ♕h3, doblando piezas en la columna abierta, sería concluyente.

42 ♖xh7+ ...

No, desde luego, 42 g5 ♖xh6+ 43 gxh6, cuando la columna h queda cerrada e inútil para las blancas.

42 ... ♔xh7 (D)

Las blancas sólo tienen un peón de ventaja, pero el ataque no ha perdido nada de su virulencia.

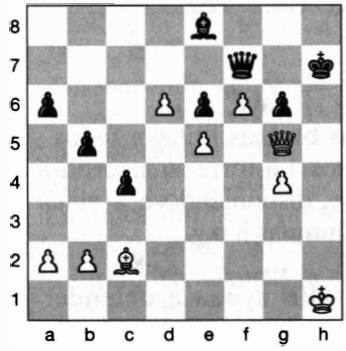


43 ♕g5 ...

Ahora las blancas proyectan penetrar con 44 ♕h5+ (explotando la clavada del peón g) 44 ... ♔g8 45 ♗xg6, y queda eliminada la última protección del rey.

43 ... ♕f7 (D)

Las negras evitan un cambio de damas, ya que si 43 ... ♕h6+ 44 ♕xh6+ ♔xh6 45 f7 ♗xf7 46 d7, y las damas consiguen una nueva dama.



44 ♕h5+ ...

¡El comienzo del fin!

44 ... ♔g8

El rey negro es obligado a retroceder y el peón g pierde a un defensor.

45 ♗xg6 ...

Las blancas sacrifican pieza para llegar a una posición tal en la que los peones pasados decidan la lucha.

45 ... ♕xg6

La tentativa por contraatacar, 45 ... ♕b7+ es fútil. Las blancas responden sencillamente 46 ♔h2 y el rey, a pesar de las apariencias, no corre el menor peligro.

46 ♕xg6+ 1-0

Si 46 ... ♗xg6, 47 d7 y las blancas ganan.

Toda la partida es una maravillosa muestra de inteligente juego posicional e ingenio en ataque. La apertura es correcta y sencilla, el medio juego constituye una auténtica lección de técnica atacante y el final reúne grandes cualidades artísticas.

Partida nº 26
Bernstein – Mieses
Coburg, 1904
Defensa Siciliana

1 e4 ...

Considerada objetivamente, 1 e4 es una de las jugadas más fuertes de apertura. Sitúa un peón en el centro y permite a dos piezas que entren en juego. Difícilmente puede pedirse más a una sola jugada.

1 ... c5

Esta apertura, la Defensa Siciliana, es actualmente una de las aperturas más populares. La primera jugada de las negras tiene el defecto de que sólo abre paso a una pieza, pero en un aspecto tiene un objetivo similar a 1 ... e5: cubre d4 y dificulta que las blancas puedan situar una pareja de peones en el centro. Si las blancas insisten en jugar d4, entonces las negras pueden responder ... cxd4, cambiando el peón central blanco por uno lateral.

La Defensa Siciliana es absolutamente correcta y conduce a un juego muy batallador, en el que las negras tienen muchas posibilidades de contraataque, sobre todo contra un oponente ambicioso, que fuerce sus opciones de ataque en el flanco de rey.

Las negras apuntan a un contraataque en el flanco de dama, a cuyo fin es fundamental el control de la columna c, como contrapeso a la habitual superioridad de las blancas en el centro y flanco de rey.

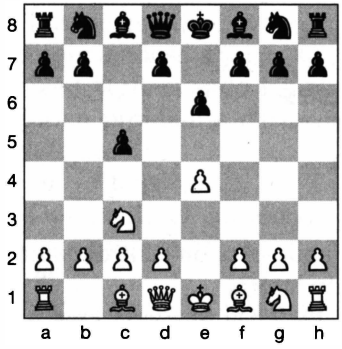
2 ♘c3 ...

Una jugada normal de desarrollo. Las blancas llevan una pieza a una casilla en la que ejerce

influencia sobre el centro, ¡aunque se trate de una jugada un tanto plácida!

Más acorde con la apertura es 2 ♘f3, porque desarrolla igualmente una pieza en el flanco de rey (facilitando el enroque) y prepara el avance 3 d4, es decir, una importante acción central que lucha por el centro y abre paso a otras piezas.

2 ... e6 (D)



La jugada negra es tranquila pero efectiva: se han abierto diagonales para la dama y el alfil de f8, y se prepara una eventual ocupación del centro con 3 ... d5.

3 ♘f3 ...

Esta excelente jugada sitúa al caballo, en un solo movimiento, en su casilla ideal, incrementa la presión sobre el centro y facilita un temprano enroque corto.

La alternativa 3 d4 permite 3 ... cxd4 4 ♕xd4 ♘c6, cuando las negras ganan un tiempo por el ataque sobre la dama blanca.

3 ... ♘c6

Si las negras juegan 3 ... d5, entonces la respuesta 4 exd5 exd5 4 d4 abre líneas a favor del bando mejor desarrollado, en este caso, las blancas, que tienen dos piezas en juego por ninguna de las negras.

4 d4 ...

La ruptura típica de la Siciliana, con la cual se incrementa la movilidad de las piezas blancas. En un solo movimiento se abre una diagonal para el alfil de c1, y la columna d para la dama.

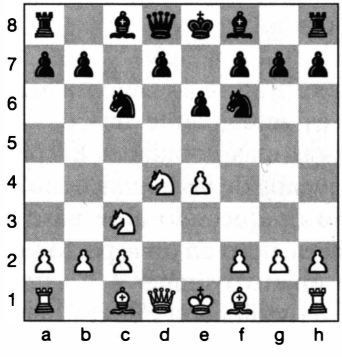
4 ... cxd4

Las negras eliminan uno de los peones centrales blancos, a cambio de su peón c. Al mismo tiempo, abren la importante columna c para su torre de a8 y la dama.

5 ♘xd4 ...

Retomando así, las blancas centralizan este caballo, aumentando el radio de acción de sus piezas en general.

5 ... ♘f6 (D)



Por una ruta inusual se ha llegado a la variante de los cuatro

caballos en la Siciliana, una variante complicada, a pesar de su clásica apariencia.

¿Qué deben jugar ahora las blancas? La elección es más una cuestión de estilo, forma y temperamento que otra cosa, y eso es lo que hace que el ajedrez sea tan fascinante.

Las blancas pueden optar por un desarrollo métodico, 6 ♗e2 o 6 ♗e2. O bien pueden dejarse tentar por el juego combinativo, con 6 ♘db5, o por la prudente 6 a3, impidiendo una molesta clavada. También puede decidir ser pacientes y dedicar sus esfuerzos a elaborar una ventaja posicional, partiendo de 6 g3 o 6 ♘xc6.

Hagan lo que hagan, el juego reflejará, en cierto modo, su propia personalidad. La forma en que se comporte este pequeño ejército será un reflejo de pensamientos, humores e instintos del individuo que lo dirige.

6 ♘xc6 (D) **...**

Las blancas se contentan con una pequeña ventaja posicional, como consecuencia del cambio de caballos. Echemos un vistazo a algunas alternativas:

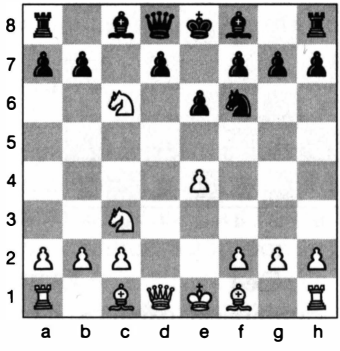
1) 6 ♗e3 ♗b4 (clavando el caballo y amenazando 7 ... ♘xe4) 7 ♗d3 d5!, y las negras han superado todas sus dificultades de apertura.

2) La tranquila 6 ♗e2 (no, por supuesto, 6 ♗d3, dejando *colgado* el caballo de d4) también puede contestarse con 6 ... ♗b4, con buen contrajuego.

3) Prevenir la clavada, con 6 a3, no es muy atractivo. Las negras contestan 6 ... d5, y las blancas deben luchar por mantener la iniciativa. El tiempo es demasiado valioso en la apertura, para gastarlo en jugadas de peón.

4) La jugada de doble filo 6 ♘db5 no es plato de todos los gustos, pues conduce a complicaciones, después de 6 ... ♗b4 7 ♗f4 ♘xe4 8 ♘c7+ ♔f8 9 ♕f3 d5 10 0-0-0, o bien a la aguda Variante Pelikan, después de 6 ... d3 7 ♗f4 e5 8 ♗g5.

Una ventaja de la textual es que las negras, al retomar con uno de los peones, cierran la columna c, su principal plataforma de ataque en la Defensa Siciliana.



6 ... bxc6

Esto es superior a 6 ... dxc6, porque normalmente es mejor retomar de peón hacia el centro. En este caso, las negras mantienen un racimo de peones en el centro, abriendo la columna b en favor de su torre a8.

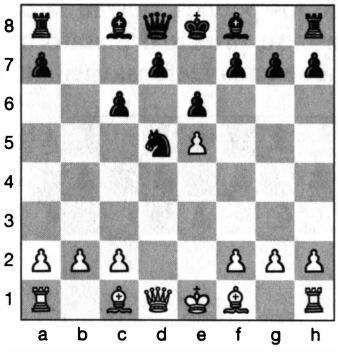
La continuación después de 6 ... dxc6 podría ser: 7 ♕xd8+ ♔xd8 8 ♗g5 ♗e7 9 0-0-0+, y las negras juegan al dictado.

7 e5 ...

No sólo expulsa al caballo f6 de su excelente puesto, sino que refuerza el control de las blancas sobre la casilla d6.

7 ... ♘d5 (D)

Poco hay que pensar para realizar esta jugada centralizadora, entre otras razones porque la otra única casilla disponible para el caballo es g8, es decir, su punto de partida.



8 ♘e4 ...

El cambio de caballos haría desaparecer cualquier ventaja de que ahora disfruten las blancas. Por otra parte, este movimiento de caballo, intensifica la presión sobre d6.

8 ... f5

¡Juego sin prejuicios! ¡O el caballo se marcha o bien declara sus intenciones!

Las negras disponían de otra defensa: 8 ... ♕c7 9 f4 ♕b6, con idea de impedir que las blancas se enroquen en el flanco de rey.

9 exf6 ...

Si las blancas quieren cumplir su objetivo, el caballo debe permanecer donde está, a fin de tomar posesión de la casilla d6.

9 ... ♘xf6

Las negras no toman de peón, porque sería replicado con 10 ♕h5+, obligando al rey a moverse y privándole, así, del derecho a enrocar.

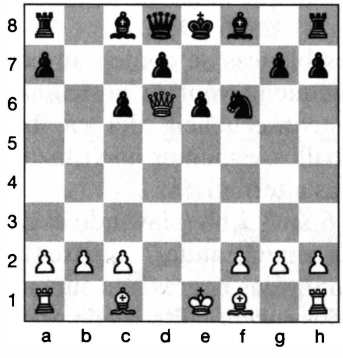
10 ♘d6+ ...

Para forzar un cambio de piezas que deja a las negras con un "mal" alfil, debido a que sus peones están situados en casillas del mismo color. Poco puede hacer un alfil cuando su camino está ocupado por peones.

10 ... ♗xd6

La única alternativa, 10 ... ♔e7, no era muy seductora.

11 ♕xd6 (D) **...**



Después de este cambio, las blancas ejercen un estrangulamiento de la posición contraria. No sólo bloquean el peón d, impidiendo el avance liberador ... d5,

sino que también facilitan el eventual enroque largo a su rey. Además, las blancas ejercen una gran presión sobre casillas negras, una presión acentuada por el hecho de que el alfil de rey negro, que se desplaza sobre esas casillas, ha desaparecido ya del tablero.

11 ... ♘e4

La dama debe ser rápidamente expulsada, pues de otro modo las negras se verán privadas de oxígeno.

No era mejor 11 ... ♕e7 12 ♗f4 ♕xd613 ♗xd6 ♘e4 14 ♗a3!, y las blancas siguen ejerciendo un control férreo de la posición.

12 ♕d4 ...

Al retirarse, la dama ataca en dos direcciones, amenazando tanto el caballo, como el peón g7.

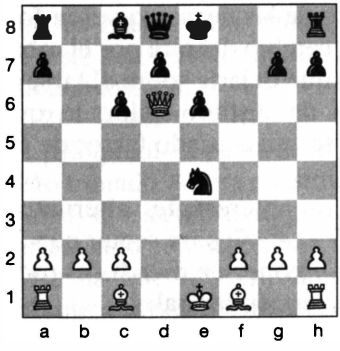
12 ... ♘f6

Única para parar ambas amenazas.

13 ♕d6 ...

Las blancas lo intentan de nuevo, ya que odian renunciar a su posición dominante. Entretanto, vislumbran ya que pueden hacer tablas, si así lo desearan, por repetición de posiciones.

13 ... ♘e4 (D)



Las negras no pueden permitir que la dama contraria permanezca en d6, y cualquier retraso en expulsarla podría resultar fatal.

Que las dificultades de las negras no son insuperables lo demostró Alekhine, quien propuso esta continuación: 13 ... ♕b6 (las negras amenazan 14 ... ♕xf2+ 15 ♔xf2 ♘e4+) 14 ♗d3 c5 15 ♗f4 ♗b7 16 0-0 ♖c8.

14 ♕b4! ...

¡Muy fuerte! Si la dama no puede establecer una residencia permanente en d6, esta casilla es la mejor. En b4 (por incómoda que pueda parecer) la dama ataca el caballo, controla una diagonal que impide el enroque negro y, de paso, evita que la torre de a8 se adueñe de la semiabierta columna b.

14 ... d5

Las negras protegen a su caballo y se disponen a desafiar a la dama blanca con 15 ... ♕d6. Su centro de peones les concede alguna compensación por sus problemas.

15 ♗d3 ...

Una jugada ideal, pues el alfil se desarrolla con la amenaza 16 ♗xe4 dxe4 17 ♕xe4, ganando un peón.

15 ... ♕d6

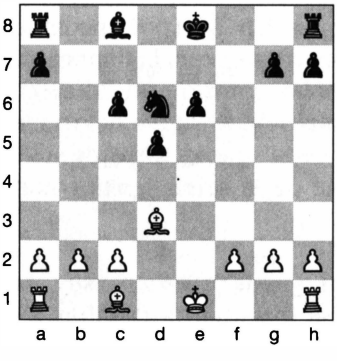
Las negras proponen el cambio de damas, con lo que la dama atacante o desaparece del tablero o debe abandonar, al menos, su posición dominante.

16 ♕xd6 ...

Las blancas no tienen nada que objetar a la simplificación. Seguirán disponiendo de la ventaja de su pareja de alfiles y un duradero control de las casillas negras.

16 ... ♘xd6 (D)

Por su parte, las negras se contentan con su parte del trato: sus torres cuentan con columnas abiertas sobre las que operar, y tienen en el centro un grupo de peones con los que esperan restringir la actividad de los alfiles contrarios.



17 f4! ...

"El ojo para los detalles microscópicos distingue al maestro", dice el gran Marco.

Las blancas controlan ahora la casilla e5, a la vez que impiden el avance del peón e negro. La consecuencia de esta fijación del peón e6 es que limita la movilidad de su alfil.

17 ... a5

Las negras tienen que hacer algo para poner en juego su alfil. Con esta jugada planean desarrollarlo por a6 para cambiarlo por el enemigo.

18 ♗e3! ...

¡Excelente! Esto controla el avance del peón c y, al mismo tiempo, el alfil conquista dos nuevas casillas para las blancas: d4 y c5.

18 ... ♗a6

Con esta jugada las negras esperan eliminar del tablero uno de los alfiles blancos.

19 ♔d2! ...

El rey es una pieza fuerte y debe utilizarse agresivamente en el final. A medida que disminuye el número de piezas sobre el tablero, y por tanto también las posibilidades de que el rey se vea expuesto a un ataque de mate, su fuerza de juego como pieza de ataque se magnifica. En el final, el rey es una pieza inigualable por su capacidad para infiltrarse entre los peones contrarios.

Por esa razón, en la posición actual el rey se acerca al centro, donde resultará más útil, en lugar de enrocar, lo que significaría un confinamiento voluntario.

19 ... ♘c4+

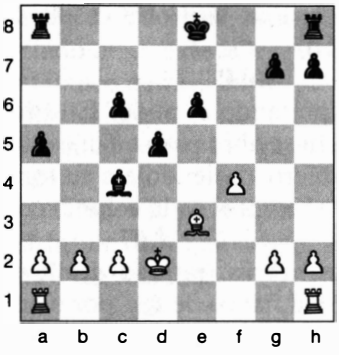
Ahora se pone de manifiesto el plan de las negras: quieren forzar el cambio del alfil por el caballo, lo que dejaría sobre el tablero alfiles de distinto color, lo que suele ser un acusado factor de tablas.

Otra interesante alternativa era 19 ... ♘b7, para seguir con 20 ... c5, y poner en marcha el rodillo de peones centrales.

20 ♗xc4 ...

Prácticamente forzado, ya que el caballo atacaba también e3 y b2.

20 ... ♗xc4 (D)



Detengámonos un momento en la situación: el alfil blanco disfruta de mayor libertad que el negro. Este último está limitado en sus movimientos por los numerosos peones situados en casillas blancas, es decir, el color por el que se desplaza.

El rey blanco está más cerca del centro y de las casillas críticas d4 y e5, por lo tanto está mucho mejor situado que el rey negro.

El centro negro, una de las claves de la partida, está controlado por las blancas. Los tres peones de esa zona están fijados y no pueden avanzar.

21 a4! ...

¡Bloqueo! El peón de a5 se ha visto frenado. Ahora constituye un blanco fijo, siempre en peligro de ser atacado con ♗b6. Para asegurarse de que no será capturado (porque eso significaría dejar a las blancas con el peón a pasado), las negras deben protegerlo continuamente con su torre de a8. Debido a esta necesidad de defender un peón, las negras se ven privadas de los servicios de una torre.

21 ... ♔d7

Las negras acercan también su rey al centro para tomar parte en la lucha.

Las torres están ahora comunicadas, y el rey se dirige a d6, desde donde espera apoyar el avance del peón e o del c.

22 b3 ...

Las blancas atacan el alfil, para obligarlo a situarse en una banda. Como el lector puede comprobar, el alfil está cortado porque los peones *de ambos bandos* están situados en casillas blancas, el color de la diagonales por las que viaja el alfil.

22 ... ♗a6

¡Única casilla de retirada para el desafortunado alfil!

23 ♗b6! ...

Y ahora, este ataque al peón a5...

23 ... ♗c8

...sólo puede responderse con una nueva retirada del alfil.

24 ♔e3 ...

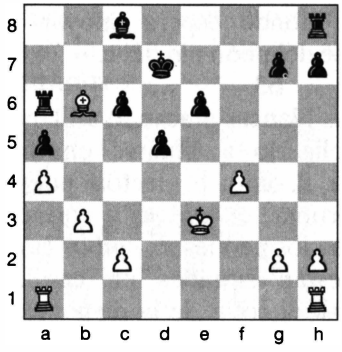
El rey proyecta internarse en campo contrario, a través de e4, e5 y, como veremos, ¡otros puntos más al norte! 24 ♗c5 era un poco más cruel, impidiendo la demostración 24 ... ♖f8.

24 ... ♖a6 (D)

No era mejor 24 ... ♔d6, con la idea de avanzar peones, porque

la respuesta 25 ♔d4 hace abortar todos esos planes.

La mejor posibilidad de las negras era 24 ... ♖f8, incorporando al juego la torre h8, para tratar de conseguir contrajuego sobre la columna f. La textual, aunque ataca el alfil, lo único que consigue es desviarlo hacia la única casilla de que dispone, ¡pero que es mucho mejor!



25 ♗c5! ...

¡Las blancas dominan cada casilla importante del tablero! El alfil impide que la torre de h8 llegue a f8, y también que la de a6 se sitúe en b6. Además, impide que el rey negro juegue a d6, controla el avance del peón d e inmoviliza por completo el peón c. Compárese el control que este alfil ejerce sobre ocho casillas, con la actividad del alfil negro, cuya influencia ¡se limita a una sola casilla! Esta diferencia en su potencial de juego habla por sí sola de las posibilidades ofensivas de las blancas, así como de las dificultades que tendrán las negras para salvar la partida. Cada nuevo palmo de terreno que conquisten las blancas se traducirá en una restricción dramática de la posición negra.

25 ... ♔c7

Haciéndose a un lado, el rey le concede a su alfil otra casilla de juego: d7.

26 ♔d4! ...

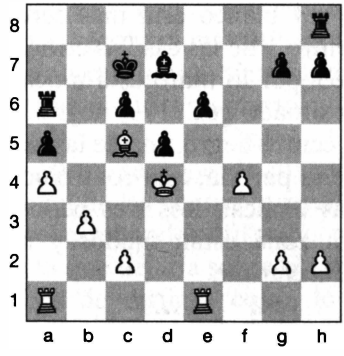
¡Apretando el nudo! Este rey también se abre paso en el centro del tablero, cediéndole a su torre de h1 el control de la columna e.

26 ... ♗d7

Las negras tratarán de llevar su alfil al flanco de rey, por ejemplo, a g6.

La torre de h8 parece disponer de mucho espacio, pero ¿de qué le sirve? Si juega a b8 (una buena columna semiabierta), ¿por dónde podría penetrar? En esa columna no dispone de ninguna buena casilla.

27 ♖he1 (D) **...**



Mucho más fuerte que la inmediata ocupación de e5 por el rey. Las blancas tratan de utilizar esta casilla clave como trampolín

de asalto de la torre a la casilla g5. Una vez allí, el rey jugará a e5, estrechando el cerco sobre las casillas negras.

27 ... h5

Las negras preparan una barricada de peones contra el proyectado ataque de la torre blanca a su flanco de rey.

28 ♖e5 ...

Segunda etapa del viaje a g5.

28 ... g6

Las negras se preparan para resistir un duro invierno, reforzando las ventanas.

29 ♖g5 ...

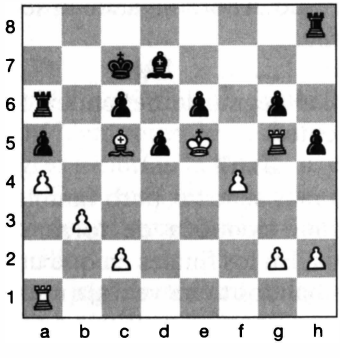
Las blancas atacan el peón g, al tiempo que evacuan la casilla e5 para su rey.

29 ... ♖g8

El peón debe ser protegido y esto es, desde luego, más flexible que 29 ... ♖h6, cuando la torre no tendría la menor movilidad.

30 ♔e5 (D) **...**

Nueva penetración a través de las permisivas casillas negras. La amenaza es 31 ♔f6 ♗e8 32 ♖e1 (aún más fuerte que 32 ♔xe6), seguido de 33 ♖xe6.



30 ... ♗e8

Las negras abandonan el peón e, ya que no pueden salvar todos sus peones. De este modo, se conceden la pequeña posibilidad de ofrecer cierta resistencia, si las blancas capturan el peón de inmediato: 31 ♔xe6 ♗d7+ 32 ♔f6 ♗f5.

El penoso alfil negro está tristemente encerrado por cinco peones fijados en casillas de su mismo color.

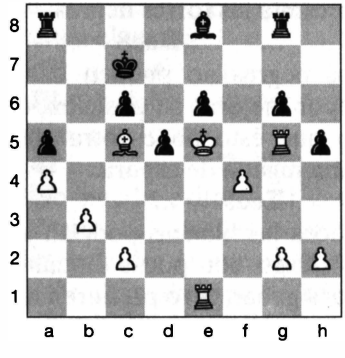
31 ♖e1 ...

Antes de comprometerse en ninguna acción decisiva, las blancas aplican mayor presión. Observe cómo el maestro de ajedrez pone a trabajar todas y cada una de sus piezas, antes de embarcarse en un ataque.

31 ... ♖a8 (D)

¡Para regresar al juego, esta torre tiene que volver a casa!

31 ... ♔d7 no era una satisfactoria defensa, ya que la respuesta 32 ♔f6 descubriría el ataque de la torre sobre el peón e6.



32 ♔f6! ...

Las blancas completan el plan de rodeo. Observe los efectos de la disposición de peones en e6, d5 y c6: las piezas negras se han quedado encerradas, mientras que las blancas pueden utilizar las casillas negras c5, d4, e5 y f6 para penetrar en puntos vitales de la posición enemiga. Note que estas casillas negras son *agujeros*, porque las piezas no pueden ser expulsadas por peones enemigos.

Las blancas no recurren a un ataque brutal o a una complicada combinación para cumplir su objetivo, sino que confían en el poder dinámico latente de una abrumadora superioridad posicional.

32 ... ♗d7

Las negras tienen una razón para esta última jugada. Después de 33 ♖xg6+ ♖xg6+ 34 ♔xg6 ♖g8+ 35 ♔xh5 ♖xg2, podrían revolverse.

33 g3 ...

Las blancas disponen en cadena sus peones del flanco de rey, impidiendo esa posibilidad y limitando aún más toda posibilidad de ruptura a las torres negras.

33 ... ♖ae8

Las negras no pueden hacer nada por mejorar su posición, de modo que esto no es otra cosa que una jugada de espera.

34 ♖ee5 ...

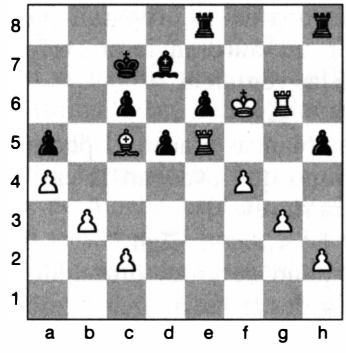
Ahora las blancas podrían jugar 34 ♖xg6, con pocas dificultades para ganar, pero prefieren hacerlo con total seguridad. Primero bloquean el peón e, ¡para eliminar cualquier sombra de resistencia!

34 ... ♖h8

"Mientras hay vida, hay esperanza."

35 ♖xg6 (D) **...**

La primera ganancia tangible. El resto es una interesante demostración del arte de ganar una partida ganada.



35 ... ♖h7

Temiendo amenazas contra su peón h aislado, las negras se preparan para doblar torres en la columna h para protegerlo.

36 ♖g7 ...

Las blancas continúan ganando terreno. Ahora invaden la séptima fila.

36 ... ♖eh8

Y las negras se defienden tenazmente.

37 ♖xh7 ...

Lo más sencillo, pero también la forma científica de forzar la victoria. En los finales en que uno de los bandos tiene ventaja material, la estrategia prescrita es cam-

biar piezas, no peones, hasta llevar el juego a un final de peones. *Los finales con sólo peones en el tablero son los más fáciles de ganar.*

37 ... ♖xh7

Ahora las negras sólo tendrán un peón menos durante tiempo indefinido.

38 ♔g6! ...

Tras cada cambio se incrementa el poder del rey. Ahora amenaza la torre y colabora en el asedio al peón h.

38 ... ♖h8 (D)

Curiosamente, ¡la torre sólo dispone de esta jugada!

¿Deben las blancas decidir ahora la lucha, retirando el peón h?

39 ♔g7! ...

¡No, no y mil veces no! Si 39 ♖xh5?, entonces 39 ... ♗e8+ y las negras ganarían la torre y la partida. ¡Qué fácil es equivocarse y echar por tierra hasta el final más sencillo!

La jugada textual obliga a la torre a abandonar la columna h.

39 ... ♖d8

La torre negra tiene que abandonar el peón a su suerte.

40 ♖xh5 ...

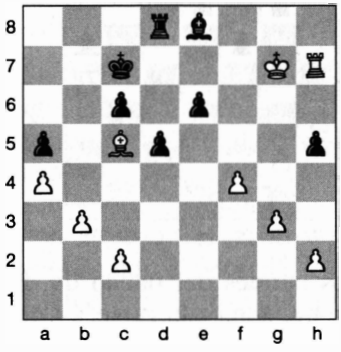
Ahora la captura no implica riesgo alguno.

40 ... ♗e8

Esperando poder situar el alfil en el flanco de rey, para atacar los peones blancos del flanco opuesto.

41 ♖h7 (D) **...**

La torre se sitúa en la séptima fila, una posición ideal en finales.



41 ... ♖d7+

De otro modo, el procedimiento de las blancas sería 42 ♔f6 ♗d7 43 g4, y no hay quién detenga el peón.

42 ♔h6 ...

El rey debe proteger, por supuesto, a su torre.

42 ... ♖xh7+

No puede evitarse el cambio de torres, así que las negras deciden hacerlo de inmediato, para desviar al rey blanco de h5, porque si el alfil logra llegar a este

punto, puede crearles problemas a las blancas.

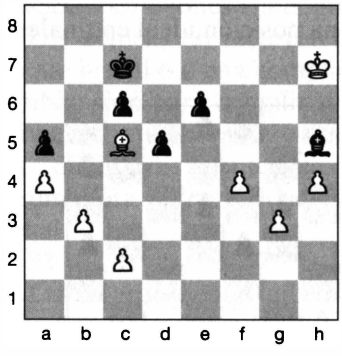
43 ♔xh7 ...

Las blancas dan su aprobación. Sus peones del flanco de rey son móviles, mientras que los negros o no pueden mover o no deben hacerlo.

43 ... ♗h5

¡El alfil, por fin ha salido de su encierro!

44 h4 (D) **...**



Los peones del flanco de dama no pueden protegerse, así que las blancas inician la marcha de sus peones del otro flanco.

44 ... ♗d1

Tras una inactividad tan prolongada, el alfil no sólo amenaza ahora la vida de todos los peones contrarios de casillas blancas, sino que, por el momento, restringe también el avance de los del flanco de rey.

45 c3! ...

Para salvarse, este peón escapa a casilla negra.

45 ... ♗xb3

Las negras ganan un peón, más para distraer a las blancas que con cualquier otro fin, ya que no disponen de amenazas reales.

46 g4 ...

Para refutar 46 ... ♗xa4 con 47 f5 ♔d7 (después de 47 ... ♗c2 48 ♔g6, el peón h avanza, o bien 47 ... e5 48 f6 ♔d7 49 f7, y las blancas ganan) 48 f6 ♔e8 y 49 ♔g7, escoltando el peón hasta la última casilla.

46 ... ♔d7

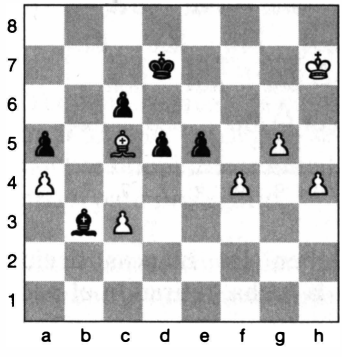
El rey se incorpora a la lucha para tratar de contener a los peones.

47 g5 ...

"Los peones pasados anhelan expansionarse", dijo Nimzovich.

47 ... e5 (D)

Desesperación, pero no había una defensa esperanzadora. Si 47 ... ♔e8, entonces 48 g6 ♗c2 49 h5 ♗f5 50 ♔g7 y las blancas ganan.



48 f5 ...

Lo más simple. Los tres peones blancos, pasados y unidos, son más que convincentes.

48 ... ♗xa4

Después de 48 ... ♗c2, 49 ♔g6 es decisivo, protegiendo el peón f y dejando paso al h.

49 f6 ...

La señal de que ya es hora de rendirse. El peón no puede pararse con 49 ... ♔e8, porque 50 ♔g7 lo corona.

1-0

Esta partida constituye una hermosa ilustración de la técnica de explotar las debilidades sobre casillas negras.

Partida nº 27
Chejover – Rudakovsky
Moscú, 1945
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Más que ninguna otra, esta jugada ofrece a las blancas posibilidades de conseguir ventaja en la apertura, sin correr ningún riesgo.

Dos piezas se liberan de golpe, y un peón ocupa una casilla central, lo mismo que con 1 e4, pero además hay dos ventajas adicionales con 1 d4:

- El peón d4 está protegido por la dama, por lo que está a salvo de cualquier ataque inmediato.
- Las blancas no están expuestas a amenazas sobre su peón f2, como a menudo sucede en las aperturas de peón rey. La razón es que el control de c5 impide que el alfil rey negro se sitúe en dicha casilla, para atacar el peón vulnerable de f2.

1 ... d5

La forma más sencilla de impedir que las blancas dominen por completo el centro con 2 e4.

2 c4 ...

La jugada que caracteriza el Gambito de Dama. El versátil peón c cumple muchos fines. Tres de ellos tienen que ver con el abandono del centro por parte de las negras:

- Se ofrece en cambio, de forma que induce a las negras a aceptar un peón lateral por un peón central.
- Llegado el momento, amenaza con destruir el centro negro, capturando el peón d5.
- Ejerce una constante presión sobre el peón d, a fin de que las negras se mantengan ocupadas en su protección.

Además de todo esto, el avance del peón c asegura que se abrirá la columna c, disponible para su utilización por las piezas pesadas blancas, de paso que abre una diagonal a la dama.

2 ... e6

Las negras refuerzan la posición de su peón central. En caso de que las blancas jueguen 3 cxd5, se disponen a retomar de peón, manteniendo así un peón en el centro del tablero. Ésta es la

defensa más segura de las negras, a pesar de que limite la acción de su alfil de c8.

3 ♘f3 ...

Una excelente jugada, aunque no tan aguda como 3 ♘c3, que insiste en el ataque al peón negro de d5. Ambas, en cualquier caso, cumplen con una premisa particularmente aplicable a las aperturas de peón de dama:

¡Desarrolle todas las piezas con la mayor rapidez posible!

"El principio esencial en la apertura", dice Capablanca, "es *un rápido y eficiente desarrollo.*" (La cursiva es del campeón cubano).

3 ... ♘f6

El caballo negro se incorpora a la lucha por el centro, ataca la casilla e4 y refuerza la protección del punto d5.

Es una buena política movilizar antes las piezas del flanco de rey, ya que bastan dos jugadas para hacer que el enroque sea posible.

4 ♗g5 ...

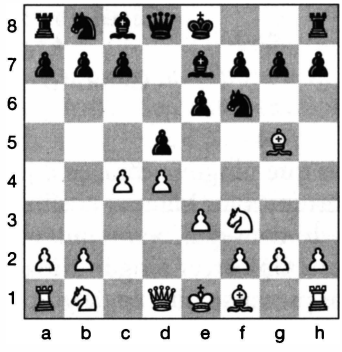
¡Una fuerte jugada! El alfil se desarrolla, clavando el caballo enemigo. Esta jugada no implica una inmediata amenaza, pero podría decirse, que las blancas "amenazan con amenazar".

4 ... ♗e7

La forma correcta de desclavar un caballo. El jugador inexperto a menudo se impacienta y desvía el alfil con 4 ... h6 5 ♗h4 g5 6 ♗g3, sólo para encontrarse con que ha arruinado su estructura de peones en el flanco de rey, como consecuencia de su irreflexiva acción.

5 e3 (D) ...

Las blancas refuerzan su centro de peones, abriendo paso al alfil de f1, listo para entrar en acción.



5 ... 0-0

Las negras guarecen su rey, antes de revelar sus planes en cuanto al desarrollo de sus piezas. El caballo de b8 puede jugar por d7, o plantear un ataque al centro blanco, quizá desarrollándose por c6.

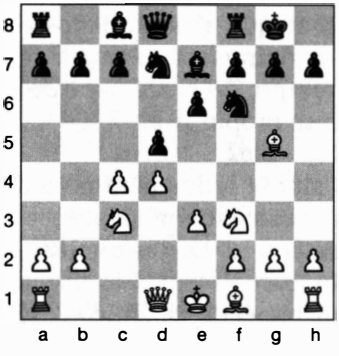
6 ♘c3 ...

Las blancas no tienen estos problemas. Su caballo dama debe salir por c3, ya que no obstruye el peón c ni la apertura de la columna c. En c3 el caballo toma una parte activa en la lucha por el centro.

6 ... ♘bd7 (D)

Este caballo nunca debe ser desarrollado por c6, si no se ha movido antes el peón c. El peón debe estar libre, dispuesto para

avanzar a c5 y luchar por la igualdad de derechos en el centro, o bien avanzar una sola casilla a c6, para reforzar d5. Pero el peón no debe ser obstruido por ... ♘c6.



El desarrollo con 6 ... ♘bd7 es más fuerte de lo que parece a simple vista. La posición negra, por el momento, es restringida, pero el caballo está preparado para apoyar una ruptura liberadora y un ataque al centro blanco, con ... c5 o ... e5.

7 ♕c2 ...

¡Una magnífica casilla para la dama blanca! Desde c2 la dama ejerce su poderosa influencia en diversas direcciones: sobre la columna c y sobre el centro, impidiendo que las negras se liberen con 7 ... ♘e4. Esta tentativa por forzar simplificaciones y aliviar así la presión, se refuta (después de 7 ... ♘e4) con 8 ♗xe7 ♕xe7 9 cxd5 ♘xc3 (si 9 ... exd5, 10 ♘xd5 gana en el acto) 10 ♕xc3 exd5 11 ♕xc7 ♕b4+ 12 ♕c3, y las blancas han ganado un peón.

Otra característica de 7 ♕c2 es que evacua d1 para la torre, cuya presencia en la misma columna que la dama disuadirá a su oponente de cualquier ruptura en el centro. Los cambios centrales de peones aclararán algunas obstrucciones e intensificarán la presión de la torre sobre la columna, una presión que alcanza a toda la columna, hasta la misma casilla en que se encuentra la dama negra.

7 ... c6

Esta jugada aporta un sólido apoyo al peón central, facilitando el acceso de la dama a su flanco. Parece bastante buena, pero quizá sea más apropiada y, desde luego, más agresiva 7 ... c5, luchando por el control del centro y creando tensión. El peligro de retrasar ... c5 es que las negras pueden no volver a tener una ocasión favorable para realizar esa ruptura.

8 ♗d3 ...

Las blancas desarrollan una quinta pieza, apuntando al flanco de rey negro, y están listas para enrocarse en el acto en cualquiera de los flancos.

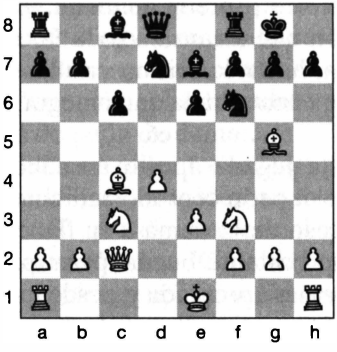
8 ... dxc4

Las negras esperaban a que las blancas desarrollasen su alfil de f1, antes de realizar esta captura, pues de otro modo el alfil se desarrollaría sin pérdida de tiempo, retomando el peón. La intención de las negras, al liberar d5, es situar su caballo en esta casilla, provocar algunos cambios, y liberar su constreñida posición.

No obstante, las negras han entregado el centro de peones, tan cuidadosamente construido.

9 ♗xc4 (D) **...**

Las blancas están satisfechas con el cambio de peones. Ahora se han abierto líneas que aumentan la movilidad de sus piezas.



9 ... ♘d5

Obviamente, para obligar a las blancas a cambiar alfiles.

10 ♗xe7 ...

Más seguro que 10 ♗f4 ♘xf4 11 exf4, cuando las blancas quedan con el peón d aislado. El propio peón no constituye un gran peligro, ¡pero la casilla d5, delante de él, sí que lo es! Porque está en peligro de ser ocupada por una de las piezas negras, por tiempo indefinido. *Una pieza situada en la casilla enfrente de un peón aislado nunca puede ser expulsada por peones enemigos.*

10 ... ♕xe7

La (re)captura correcta, movilizando a la dama. Tomar con el caballo sería un paso atrás en el desarrollo.

11 0-0 ...

El rey encuentra un sólido refugio, de paso que las blancas ponen en comunicación ambas torres.

La posición blanca es excelente, aunque es el resultado de un desarrollo directo y sencillo.

11 ... b5

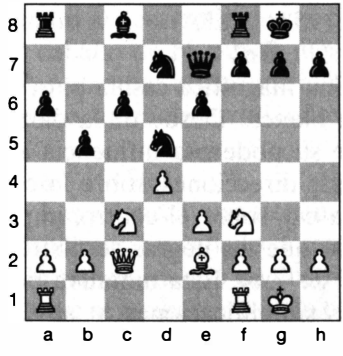
Un ataque al alfil, para obligarlo a retirarse. Las negras ganan tiempo, de paso, para desarrollar su propio alfil.

12 ♗e2 ...

El alfil se retira, pero no a d3, donde un ataque con 12 ... ♘b4 le permitiría a las negras cambiar su caballo por el alfil. Las blancas quieren preservar el alfil, con excelentes perspectivas de ataque cuando, más tarde, se juegue a d3 o f3.

(12 ♘xd5 exd5 13 ♗d3 gana un importante peón, a cambio de nada. Una continuación brutal, pero efectiva. *Nota del editor.*)

12 ... a6 (D)



La habitual maniobra de protección del peón b, preparando el asalto del peón c al centro blanco. Si las negras consiguen jugar 13 ... c5, tendrán un juego respetable.

13 ♘e4! ...

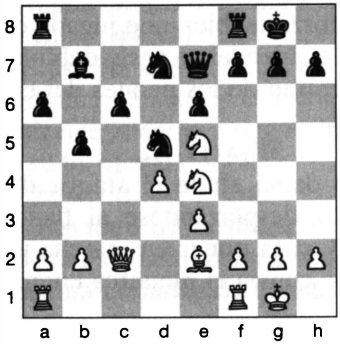
Descubriendo el ataque de la dama blanca al peón de c6, al tiempo que el caballo de e4 impide que el peón negro pueda avanzar a c5. La idea de las blancas es neutralizar la jugada liberadora ... c5 para siempre, paralizando a continuación a las negras, mediante la instalación de una pieza en dicha casilla.

13 ... ♗b7

Las negras protegen el peón desarrollando otra pieza.

14 ♘e5! (D) **...**

¡Magnífica estrategia! Antes de situar una pieza en c5, las blancas quieren eliminar uno de los guardianes de esa casilla, el caballo negro de d7. Si jugasen ♘c5 de inmediato, entonces tras 14 ... ♘xc5 15 ♕xc5 ♕xc5 16 dxc5, las blancas quedarían con un peón ocupando c5. Pero esto no tendría el mismo efecto que si fuese una pieza. El peón estaría inmovilizado y hace poco por restringir a su oponente, pero una pieza irradia fuerza en todas las direcciones y ejerce un tremendo efecto restrictivo sobre los movimientos enemigos en toda la zona circundante.



14 ... ♖ac8

Desarrollando otra pieza y defendiendo el peón, atacado por dos piezas.

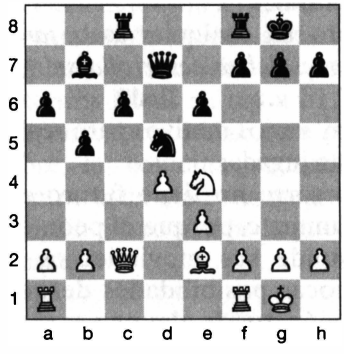
Las negras descartan el cambio 14 ... ♘xe5 15 dxe5, porque en tal caso las blancas podrían instalar su otro caballo en d6, seguido de ♕c5, y las negras quedarían asfixiadas.

15 ♘xd7 ...

Eliminando una de las piezas que protegen la vital casilla c5.

15 ... ♕xd7 (D)

¡Y desviando otra al mismo tiempo!



16 ♘c5! ...

Con la dominación de esta casilla, la ventaja blanca es decisiva en sentido estratégico. Queda por explotar la superioridad de su posición, convertirla en victoria real, y este proceso de consumación es uno de los aspectos más fascinantes del ajedrez.

16 ... ♕c7

Tanto la dama como el alfil estaban atacados, de modo que la

dama debe seguir protegiendo al alfil.

17 ♖fd1 ...

La práctica magistral ha demostrado que las torres son más eficaces cuando controlan columnas abiertas.

Supongamos que no hay columnas abiertas. En tal caso, las torres deben situarse en columnas parcialmente abiertas o que van a abrirse a breve plazo.

Supongamos que en la posición no existen columnas de estos tipos. Entonces las torres deberían situarse en el centro, para ejercer presión sobre las columnas centrales.

Pero, en cualquier caso, *¡ambas torres deben desarrollarse!*

17 ... ♖cd8

Hay varios motivos para realizar esta jugada:

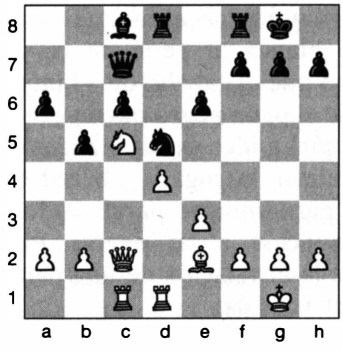
La torre no tiene futuro en la columna c, porque el peón de c6 impide sus movimientos, y hay pocas posibilidades de que este peón pueda alguna vez moverse.

La torre evacua c8 para el alfil, que no puede mantenerse indefinidamente en b7, donde está cegado por el peón c6, y donde la dama está atada a su defensa.

18 ♖ac1 ...

La eventual amenaza de ganar un peón con 19 ♘xb7 ♕xb7 20 ♕xc6 está subordinada al concepto estratégico de intensificar la presión sobre la columna c.

18 ... ♗c8 (D)



Las negras paran la amenaza 19 ♘xb7, liberando a su dama de la tarea de proteger al alfil. Ahora pueden especular con la posibilidad de conseguir algún contrajuego con la ruptura 19 ... e5.

19 ♕e4! ...

Magnífica centralización de dama, que impide 19 ... e5 (cuando el peón sería simplemente devorado), preparándose para lanzar un ataque en el flanco de rey.

19 ... ♘f6

El caballo, el mejor defensor del enroque, regresa a f6, atacando a la dama.

Contra otras jugadas, las blancas sencillamente jugarían 20 ♗d3, amenazando 21 ♕xh7++. Esto forzaría, bien una jugada de caballo, bien el avance debilitador de uno de los peones del enroque.

20 ♕h4 (D) **...**

La dama elude el ataque del caballo, desplazándose al flanco de rey, para poner en marcha un ataque contra el monarca enemigo.

20 ... ♕a5

Las negras tratan de contraatacar en el flanco de dama, sobre todo para distraer la atención del adversario. Poco pueden hacer para reforzar la defensa de su flanco de rey. Cualquier jugada de peón sólo servirá para debilitar la posición y reducir las posibilidades de resistencia. La proyectada ruptura en el centro, con 20 ... e5, es arriesgada, ya que 21 ♕g3, clavando el peón, resultaría molesto.

21 a3 ...

La forma más sencilla de salvar el peón a e impedir que la dama negra juegue a b4.

21 ... b4

Esperando dislocar el flanco de dama blanco con 22 ... bxa3.

22 a4 (D) **...**

Las blancas evitan impiden cualquier cambio que pueda permitir que la dama negra se instale en su territorio.

22 ... ♘d7

Tratando de sacudirse el control del caballo blanco, que estrangula el flanco de dama. Si las negras se demoran en tomar medidas, las blancas prosiguen su ataque con 23 ♗d3, seguido de 24 g4 (para desalojar el caballo que protege al rey negro del mate). Después de la obligada 24 ... h6, las blancas juegan 25 g5, forzando un cambio de peones que abre la columna g. Las blancas pueden entonces llevar su rey a h1, y situar una torre en g1 para atacar sobre la columna semiabierta. Contra este plan las negras no podrían ofrecer una larga resistencia.

23 b3 ...

Defendiendo el peón a, y relevando al caballo de esa tarea.

23 ... ♘xc5

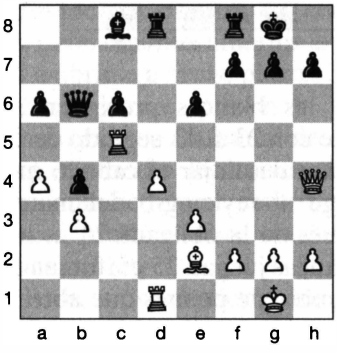
Es difícil que haya algo mejor para las negras. La tentadora 23 ... e5 falla ante 24 ♘xd7 ♗xd7 25 ♖c5 ♕c7 26 ♖xe5, con lo que las blancas ganan limpiamente un peón.

24 ♖xc5 ...

El cambio de caballos tiene, como consecuencia, que las blancas han reemplazado al suyo por otra pieza en c5, manteniendo el control de la posición.

24 ... ♕b6 (D)

Preferible a 24 ... ♕c7, cuando el ataque podría desarrollarse así: 25 ♖dc1 ♗b7 (para proteger tanto el peón c como el a) 26 a5 (para aislar el peón b, impidiendo 26 ... a5), y ahora las blancas seguirían con 27 ♖1c4 y 28 ♖xb4.



25 ♖dc1 ...

Doblando torres en una columna abierta equivale a más que doblar la presión sobre la columna (y sobre el oponente). La inmediata amenaza de las blancas es 26 ♖xc6.

25 ... ♗b7

El alfil protege ambos peones de casillas blancas, pero su movilidad es prácticamente nula.

El tema de la movilidad es interesante. Aunque no siempre es cierto que el jugador cuyas piezas dispongan de mayor espacio para maniobrar tenga ventaja, en la práctica suele ser una verdad tan frecuente que nos permite dispensarnos de contemplar los casos excepcionales. Cae por su peso que las piezas que están libres y sin trabas no sólo tienen mayor poder de ataque en la porción de tablero que ocupan, sino que también controlan y limitan las actividades de las piezas enemigas. Añádase a esto la facilidad con que pueden alcanzar otros sectores del tablero, y podrá tenerse una idea clara de las ventajas derivadas de la libertad de movimientos.

Comparemos todas las jugadas que las piezas de cada bando pueden realizar. No estamos evaluando su fuerza, ya sea buena, mala o regular. Lo que queremos es contrastar su radio de acción.

Blancas		**Negras**	
Rey	2	Rey	1
Dama	12	Dama	5
Torre c1	8	Torre f8	1
Torre c5	11	Torre d8	8
Alfil	9	Alfil	2
Total	***42***	***Total***	***17***

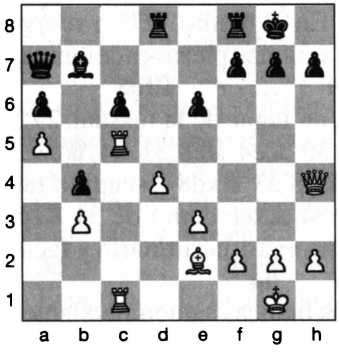
¡Las piezas blancas son un 250% más eficientes que las negras! Con una diferencia tan grande en movilidad (y, por consiguiente, en fuerza atacante), ¿cuánto tiempo podrán seguir luchando las negras?

26 a5 ...

Para aislar al peón b negro y, de paso, relegar la dama negra a la séptima fila.

26 ... ♕a7 (D)

A la alternativa 26 ... ♕c7, las blancas podrían, bien reanudar las operaciones en el flanco de rey, bien ganar un peón en el flanco de dama, con 27 ♗f3 ♖d6 28 ♖1c4, seguido de 29 ♖xb4. Ganar el peón no disminuirá la fuerza del ataque blanco, ni tampoco reducirá su control de la posición.



27 ♗d3! ...

Ahora que se ha fijado el flanco de dama, las blancas vuelven su atención hacia el de rey, amenazando mate en una. Las negras pueden neutralizar fácilmente esta amenaza, *pero sólo moviendo uno de los peones que protegen al rey y, por lo tanto, creando debilidades orgánicas, permanentes e irremediables.*

27 ... g6

Si 27 ... h6, entonces 28 ♕e4 fuerza 28 ... g6, cuando dos peones negros del enroque han dejado su posición inicial. Las blancas podrían continuar, en tal caso, con 29 ♖h5 ♔g7 (si 29 ... gxh5, entonces 30 ♕h7++, o bien si 29 ... ♔h7, entonces 30 ♕f4 gana) 30 ♕e5+ f6 (o si 30 ... ♔h7, la doble clavada 31 ♕g5 gana) 31 ♕g3 g5 (si 31 ... f5, 32 ♕e5+ ♔h7 33 ♕c7+ ♔g8 34 ♖xh6, ganando) 32 ♖xh6! ♔xh6 33 ♕h3+ ♔g7 34 ♕h7++.

Un camino más sencillo, si las blancas no quieren molestarse en analizar combinaciones, consiste en mantener la presión y aumentarla. Por ejemplo, después de 27 ... h6 28 ♕e4 g6, en lugar de 29 ♖h5, las blancas pueden jugar 29 h4, amenazando romper la barrera de peones con 30 h5. Si las negras responden 29 ... h5 para detener el avance, las blancas pueden, bien capturar el peón h con la torre, bien agredirlo con 30 g4 hxg4 31 h5.

Después de la textual, las negras se han creado debilidades en las casillas negras de su enroque.

28 ♕f6! (D) **...**

La dama blanca se instala en uno de los agujeros creados por el avance ... g6. Un agujero es una casilla desprotegida, como f6

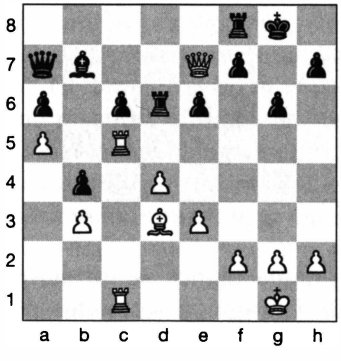
o h6, originado por el avance de un peón lateral. Se trata de una casilla débil, porque ya no puede ser defendida por un peón y, por lo tanto, es vulnerable a la invasión de una pieza enemiga, que puede situarse impunemente en estos agujeros, ante la certeza de que ningún peón contrario podrá molestarla.

El plan de las blancas, ahora que su dama ha adoptado una posición dominante en el flanco de rey, es clásico en su simplicidad: avanzarán el peón h hasta h4, h5 y h6, seguido de ♕g7++. Si, una vez que el peón llegue a h5, es capturado, entonces el mate de torre sería el castigo inmediato.

28 ... ♖d6

Las negras evacuan d8, para que su dama pueda regresar a su casilla originaria, oponiéndose a la blanca. En lenguaje ajedrecístico: si 29 h4 ♕a8 30 h5 ♕d8, la dama blanca debe dejar f6 y olvidarse de la amenaza de mate.

29 ♕e7 (D) **...**



Un ataque a la torre expuesta, a fin de ocupar a las negras en la tarea de rechazar multitud de amenazas. Las negras tienen tres problemas, cada uno en un sector distinto del tablero:

1) En el flanco de rey, deben protegerse contra el mate.

2) En el flanco de dama, están a merced del estrangulamiento blanco.

3) En el medio, deben reorganizar aquellas piezas indefensas.

29 ... ♖fd8

Si, en lugar de la textual, 29 ... ♕b8, 30 ♗e4 ♖c8 31 h4 ♕c7 32 ♕f6 ♕d8 33 ♕xd8+, seguido tanto de 34 ♗xc6 como de 34 ♖1c4, con una victoria rutinaria y fácil.

30 h4 ...

Las blancas siguen persiguiendo el mate, con el plan h5, h6 y ♕g7++.

30 ... ♖8d7

La dama blanca debe ser expulsada. Las negras no juegan 30 ... ♖6d7 porque quieren dejar libre la casilla d8 para su dama.

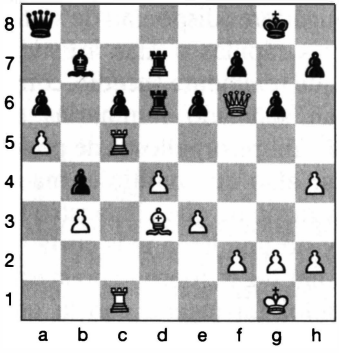
31 ♕f6 ...

¡El peligro del mate se acentúa!

31 ... ♕a8 (D)

¡Sólo retrocediendo puede la dama negra acudir en defensa de su rey!

Si las negras intentasen 31 ... ♖d5 para parar 32 h5, las blancas efectuarían el avance, desalojando primero a la torre con 32 ♗e4.



32 ♗e4! ...

No 32 h5 de inmediato, debido a 32 ... ♕d8. Después de la textual (que, además, impide 32 ... ♖d5), las blancas pueden contestar a 32 ... ♕d8 cambiando damas y tomando el peón c, con una victoria fácil y prosaica.

32 ... ♕e8

Esperando inducir a las blancas a la prematura 33 ♗xc6, cuando 33 ... ♗xc6 34 ♖xc6 ♖xc6 35 ♖xc6 ♖xd4 recupera el peón, con posibilidades de lucha para las negras.

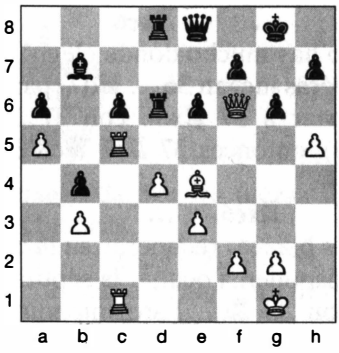
33 h5! ...

Cada paso que da el peón, aumenta el peligro del rey negro. Este peón se dirige a h6, para situarse firmemente en el otro agujero del enroque negro.

33 ... ♖d8 (D)

La torre despeja el paso de la dama hacia la defensa del peón c.

El hecho de que las negras están ocupadas en rechazar tantas amenazas en ambos flancos es la clave de la próxima jugada, que plantea a las negras un problema insoluble (es decir, del tipo más difícil de afrontar).



34 ♗xc6! ...

Retirando un peón que parecía bien protegido. Como pronto se verá, sin embargo, uno de sus defensores está sobrecargado. La dama no sólo protege el punto c6 y la torre de d8, sino que además debe mantenerse alerta ante las amenazas de mate que se ciernen sobre su rey.

34 ... ♗xc6

Las negras deben tomar el alfil o resignarse a perder material, ya que tienen atacadas dos piezas.

35 h6! ...

Una *jugada intermedia*, que amenaza mate instantáneo.

35 ... ♔f8

Ante la defensa alternativa 35 ... ♕f8, las blancas ganan con 36 ♖xc6 (amenazando 37 ♖xd6 ♖xd6 38 ♖c8 ♕xc8 39 ♕g7++) 36 ... ♕xh6 37 ♖xd6 ♖xd6 38 ♖c8+, y las negras deben entregar la dama.

36 ♖xc6 ...

Las blancas han recuperado su pieza y ahora amenazan 37 ♖xd6 ♖xd6 38 ♖c8 ♕xc8 39 ♕h8, ganando la dama.

36 ... ♖xc6

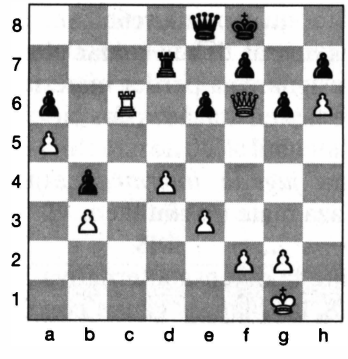
No hay mucho donde elegir: si las negras juegan 36 ... ♕d7 (para contestar a 37 ♖xd6 con 37 ... ♕xd6), entonces 37 ♖c7 ♕c8 38 ♕g7++.

37 ♖xc6 ...

Las blancas recuperan su torre y se disponen a ocupar la séptima fila con 38 ♖c7. Esto impediría que el rey negro escapase, viéndose de nuevo amenazado de mate por la dama.

37 ... ♖d7 (D)

No sirve de alivio 37 ... ♕xc6, ya que las blancas fuerzan un final ganado con 38 ♕xd8+ ♕e8 39 ♕d6+ ♔g8 40 ♕xa6 ♕e7 (caso contrario, sigue 41 ♕b7, ganando en el acto) 41 ♕b6, y el peón pasado no puede pararse.



38 ♖c8! ...

Atacando la dama con esta torre desprotegida. Un precioso broche final, aunque los pedantes pueden señalar que las blancas dejaron escapar un modo más brillante de ganar, con 38 ♕g7+ ♔e7 39 ♖xe6+! ♔xe6 40 ♕e5++. Muchos jugadores disponían de victorias más rápidas o más artísticas de lo que realmente sucedió, como les han señalado luminarias de menor calibre, orgullosos de poder mostrar algo que omitió el maestro. La razón de que el maestro no haya visto una línea más corta es, en primer lugar, ¡porque no la está buscando! La jugada con la que gana es aquella cuyos efectos había previsto y analizado cuidadosamente *antes* de encontrar la combinación final. Una vez puesta en marcha la secuencia de jugadas, no hay razón por la que deba gastar tiempo en buscar otras jugadas que también pudiesen ganar. Si se dedica a gastar tiempo en analizar nuevas combinaciones, y el camino más corto, por prisas o por lo que sea, se arriesga a que la nueva línea pueda contener algún defecto. La moraleja es: *realice la jugada que fuerza la victoria de la forma más fácil y deje las jugadas brillantes para Alekhine y Keres.*

38 ... ♕xc8

Naturalmente, 38 ... ♖d8 39 ♖xd8 no facilita las cosas.

39 ♕h8+ 1-0

Ganando la dama y la partida.

Un magnífico juego por parte de las blancas, que nunca relajaron su férreo control de la partida. Una notable característica es la circunstancia de que ninguna de las piezas ni peones de las negras (con la excepción del bravo peón de b4) ¡llegaron nunca a traspasar la quinta fila, es decir, no pisaron nunca el campo blanco!

Partida nº 28
Tarrasch – Mieses
Gotemburgo, 1920
Defensa Escandinava

1 e4 ...

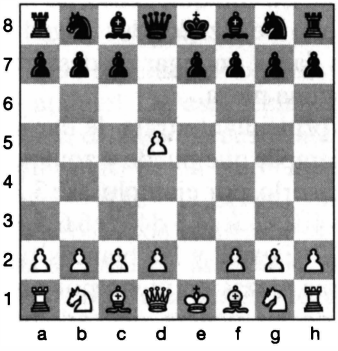
En su delicioso libro *Ajedrez para las Tardes de Invierno* (*Chess for Winter Evenings.* No traducido al castellano. N.d.T.), escrito hace más de 140 años, H.R. Agnel proponía un interesante argumento en cuanto a la superioridad de 1 e4 sobre 1 d4: "Mover dos casillas el peón d", decía, "da a la dama dos casillas de juego, y cinco al alfil de c1. Pero jugar 1 e4 le concede cuatro casillas de juego a la dama y cinco al alfil de f1. Por esta razón, puede verse que avanzar dos casillas el peón e es la jugada más deseable con que pueda iniciarse la partida. Hay otra razón por la que esta jugada puede considerarse ideal: el peón ocupa un punto del centro del tablero. Dos peones, situados en e4 y d4, apoyados por sus piezas y peones, deben considerarse la mejor disposición militar, y deben tratar de defenderse con toda su destreza y fuerza de voluntad."

1 ... d5

Con su primera jugada, las negras se oponen al monopolio blanco del centro. Las negras están dispuestas a correr riesgos, a cambio de la iniciativa. Hay un peligro en el hecho de que la dama, al retomar en d5, entre en juego demasiado pronto y sea perseguida por las piezas menores blancas.

2 exd5 (D)...

Lo más sencillo, para llevar las negras "a remolque". Las alternativas 2 e5 y 2 ♘c3 son blandas, ya que no crean el menor problema a las negras.



2 ... ♕xd5

Las negras también pueden jugar 2 ... ♘f6, para evitar la captura de dama, pero la continuación 3 d4 ♘xd5 4 c4 ♘f6 5 ♘f3 ♗g4 6 ♗e2 deja a las blancas con un excelente centro de peones y mejores perspectivas.

3 ♘c3 ...

El caballo se desarrolla ganando un tiempo, puesto que ataca a la dama negra.

Uno de los inconvenientes del sistema defensivo de las negras es que permite que su dama sea hostigada por las piezas menores contrarias, sin poder atacar éstas,

a cambio. La dama, por ejemplo, no puede tratar de capturar un caballo protegido, porque significaría, ni más ni menos, que entregar la dama por un caballo. El caballo, sin embargo, puede atacar y amenaza con capturar la dama, esté o no protegida.

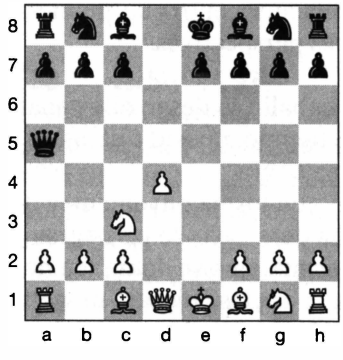
3 ... ♕a5

Esta jugada, que ejerce presión sobre la diagonal que lleva hasta el rey blanco, es preferible a la retirada un tanto vergonzosa 3 ... ♕d8. En cualquier caso, las negras han realizado dos jugadas con la dama, en lugar de desarrollar alguna pieza.

El principiante trata de dar jaque siempre que puede y aquí podría hacerlo, por ejemplo, así: 3 ... ♕e5+ 4 ♗e2 ♗g4 5 d4 ♕e6 6 ♗e3 ♗xe2 7 ♘gxe2, y las blancas tienen tres piezas en juego por ninguna de las negras, que además tienen sus dama mal situada.

4 d4 (D) **...**

Controlando el centro, una vez más. El peón ocupa d4, ataca las casillas e5 y c5, y abre camino al alfil de c1.



4 ... e5

¡Las negras vuelven a desafiar al centro blanco!

5 ♘f3! ...

Mucho mejor que 5 dxe5, a lo que las negras pueden responder 5 ... ♗b4. Las blancas combinan una amenaza (6 ♘xe5) con el desarrollo de una pieza.

5 ... ♗b4

Las negras no defienden su peón, sino que intensifican el ataque sobre el caballo clavado de c3. Tampoco les tienta 5 ... exd4 porque sólo conseguirían acelerar el desarrollo blanco tras 6 ♕xd4.

6 ♗d2 ...

¡El ajedrez puede ser tan fácil! Las blancas ponen en juego una tercera pieza, al tiempo que liberan el caballo de la clavada.

Por otra parte, amenazan 7 ♘xe5, contra lo cual no es buena defensa 6 ... ♘c6, ya que después de 7 a3 ♗xc3 8 ♗xc3, la dama negra queda atacada, por lo que las blancas ganan el peón de e5. ¿Cómo pueden responder las negras a esta amenaza?

6 ... ♗g4

Respuesta: ¡Con otra clavada! Las negras no están interesadas en plantear una defensa rutinaria, ni de un desarrollo normal. Lo que quieren es acelerar la movilización de sus piezas. Si esta estrategia es correcta, ¿qué se ha hecho de los principios del desarrollo, de los preceptos que, en mano de un maestro, constituyen un arma formidable?

Hasta el momento, las negras han violado las convenciones que rigen el adecuado desarrollo con las siguientes acciones:

1) Han movilizado su dama demasiado pronto.

2) Han jugado la misma pieza dos veces en la apertura.

3) Han desarrollado sus alfiles antes que los caballos.

4) Han lanzado un ataque antes de completar el desarrollo.

La pregunta es: ¿Pueden salir airosas a pesar de todo esto?

7 ♗e2 ...

Las blancas prosiguen con su desarrollo. Ponen en juego otra pieza, desclavado el caballo de f3. Se acentúa la amenaza 8 ♘xe5.

7 ... exd4

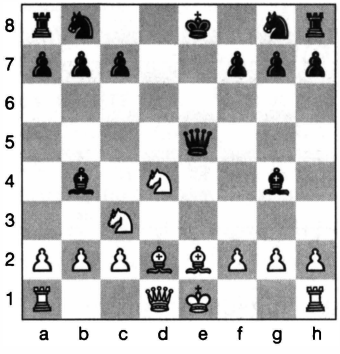
Las negras están prácticamente obligadas a realizar esta captura, a pesar de que conduzca a ventaja blanca. ¿Pero qué otra cosa pueden hacer? Si protegen el peón e con 7 ... ♘c6, entonces 8 a3 vuelve a resultar molesto. Por ejemplo, después de 8 ... ♗d6 9 b4 ♕b6 10 ♘a4, la dama negra está perdida, mientras que 8 ... ♗xc3 9 ♗xc3 ♕d5 10 dxe5 pierde, simplemente, un peón.

8 ♘xd4 ...

Con esta captura se descubre un ataque sobre el alfil negro de g4.

8 ... ♕e5 (D)

La respuesta de las negras consiste en clavar el alfil de e2, atacando, de paso, al desprotegido caballo de d4. Las negras descartan 8 ... ♗xe2, porque, con 9 ♕xe2+, las blancas ganarían otro tiempo.



9 ♘cb5! ...

¡De repente, las blancas pasan al ataque! De esta forma, protegen al caballo expuesto, atacan el alfil negro de b4, y amenazan 10 ♘xc7+ ♕xc7 11 ♗xg4, ganando un peón. Toda la idea de las blancas se basa en provocar cambios que aceleren el desarrollo, ganando más tiempos.

9 ... ♗xe2

Las negras se ven obligadas a realizar una serie de cambios con los que ¡desaparecerán del tablero todas sus piezas desarrolladas!

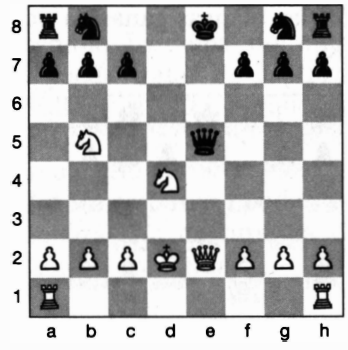
10 ♕xe2 ...

Al retomar, las blancas clavan ahora la dama enemiga, forzando el cambio de damas.

10 ... ♗xd2+

Lo mejor es eliminar los alfiles, pues de otro modo las blancas ganan un peón, después de 10 ... ♕xe2+ 11 ♔xe2 ♗d6 (para defender el peón c7) 12 ♘xd6 cxd6 13 ♘f5.

11 ♔xd2 (D) **...**



Esta jugada favorece a las blancas, que acercan su rey al centro con vistas al final, despejando la conexión entre ambas torres, que ahora pueden situarse en las importantes columnas centrales. En cuanto al rey, no está en peligro una vez que las damas desaparezcan del tablero, ¡y no hay forma de que las negras puedan evitar que así sea!

11 ... ♕xe2+

Retrasar el cambio es peligroso, porque las blancas amenazan ganar una torre con 12 ♘xc7+.

12 ♔xe2 ...

Naturalmente, las blancas toman con el rey, ya que no quieren retroceder con su caballo centralizado.

El propio Tarrasch consideraba que la partida estaba ganada ya en este punto: tiene cinco tiempos de ventaja, traducidos en el desarrollo del rey y dos tiempos por cada uno de los caballos.

12 ... ♘a6

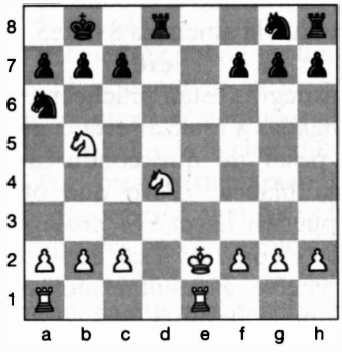
Una jugada fea, pero que protege el peón c y facilita el enroque largo. La alternativa 12 ... ♔d8 dificultaría la puesta en juego de la torre a8.

13 ♖he1! ...

Muy efectivo, porque impide a las negras desarrollar su flanco de rey. Si 13 ... ♘e7, entonces 14 ♔f3 clava el caballo, atando el rey negro a su defensa, mientras que 13 ... ♘f6 se refuta con 14 ♔f3+ ♔f8, y la torre negra de h8 queda encerrada por tiempo indefinido.

13 ... 0-0-0 (D)

El rey se aleja del centro (movilizando una torre), donde podría ser hostigado por las torres blancas. ¿Han salvado los muebles las negras?



14 ♘xa7+! ...

Una espectacular combinación, pero las combinaciones siempre se le presentan al jugador que tiene una posición superior. No surgen de la nada, sino que son la consecuencia lógica de un juego ordenado y metódico.

A primera vista, esta captura parece incorrecta, ya que ambos caballos quedarán pronto atacados, por lo que uno de ellos queda condenado a perderse.

14 ... ♔b8

El rey negro ataca un caballo, y la torre el otro. ¿Cómo pueden salvarse los caballos? Si 15 ♘ab5, entonces 15 ... c6 gana pieza, mientras que 15 ♘db5 c6 viene a ser lo mismo. *Dos caballos que se defienden uno al otro quedan indefensos si cualquiera de ellos es atacado por un peón.*

15 ♘ac6+! ...

¡La clave! Las blancas obtendrán torre y dos peones por su pareja de caballos. Este cambio favorece a las blancas en términos materiales, consiguiendo, además, otras ventajas, como pronto veremos.

15 ... bxc6

Las negras no tienen opción, ya que 15 ... ♔c8 perdería torre y peón por el caballo.

16 ♘xc6+ ...

Las blancas prosiguen con la combinación.

16 ... ♔c8

Necesario, para capturar el caballo.

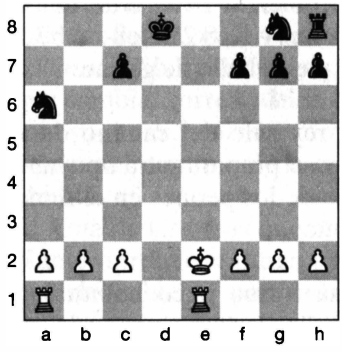
17 ♘xd8 ...

Eliminando la pieza más peligrosa de las negras. Una vez tomado el caballo, las blancas quedarán con dos piezas contra tres, pero sus piezas son dos dinámicas torres con todo el tablero para desplazarse, mientras que de las piezas negras, dos están atascadas en un rincón y la otra mal situada en la banda.

17 ... ♔xd8 (D)

Las negras siguen teniendo pendiente la tarea de movilizar sus piezas del flanco de rey, pero mientras tanto tendrán que rechazar las amenazas que se les plantean en el flanco de dama, en el que las blancas tienen tres peones contra uno, lo que significa que, tras el cambio de un peón, pueden quedar en dos peones contra ninguno.

Las negras tendrán que afrontar el avance de dos peones pasados y unidos en el flanco de dama.



18 ♖ad1+ ...

¡Más ganancias de tiempo! La torre se apodera de la columna abierta con jaque, por lo que las negras deben perder un tiempo en salir con su rey de la línea de fuego.

18 ... ♔e8

Después de 18 ... ♔c8 19 ♔f3 (amenazando 20 ♖e8+ ♔b7 21 ♖dd8, ganando pieza) 19 ... ♘f6 20 ♖e7 ♖f8, las blancas pueden, bien atacar en el flanco de rey con 21 g4, bien poner en marcha su falange de peones en el flanco de dama, comenzando por 21 a3 y seguido de 22 b4.

19 ♔d3+ ...

El rey blanco se dirige hacia el desorganizado flanco de dama rival, donde la defensa de las negras será muy difícil.

19 ... ♘e7

Jugado con reticencia. Las negras desarrollan, por fin, su caballo rey, porque... ¡cualquier otra jugada pierde! Si 19 ... ♔f8, entonces 20 ♔c4 (amenazando mate en el acto) 20 ... g6 21 ♖d8+ ♔g7 22 ♔b5, y las blancas ganan el caballo de a6, o bien, si 19 ... ♔d8, entonces 20 ♔c4+ ♔c8 21 ♖e8+ ♔b7 22 ♖dd8, y el caballo de g8 cae.

20 ♔c4 ...

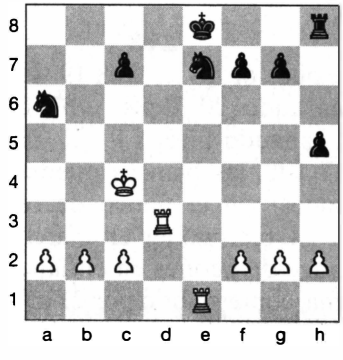
El rey sale del camino de su torre y se prepara para apoyar el avance de los peones en el flanco de dama.

20 ... h5

Una forma poco habitual de desarrollar la torre, pero ¿de qué otro modo podría, si no, salir del rincón?

Las negras se disponen a rechazar la invasión 21 ♔b5 con 21 ... ♖h6, seguido de 22 ... ♖b6+.

21 ♖d3 (D) **...**



Las blancas abandonan sus planes, mostrando la intención de doblar torres en la columna e para ganar el caballo clavado.

21 ... ♘b8

El caballo se retira, con idea de proteger a su compañero desde c6.

22 ♖de3 ...

Redobla la presión sobre e7, amenazando tomar el caballo.

22 ... ♘c6

Única forma posible de salvar el caballo clavado.

23 b4 ...

Preparándose para atacar el caballo defensor, desviarlo y ganar el otro.

23 ... f6

Dándole otra casilla al caballo de c6. En respuesta a 24 b5, ahora las negras podrían jugar 24 ... ♘e5+, interceptando el ataque de las torres. Si más tarde se expulsase este caballo, podría retirarse a g6, desde donde volvería a proteger el otro.

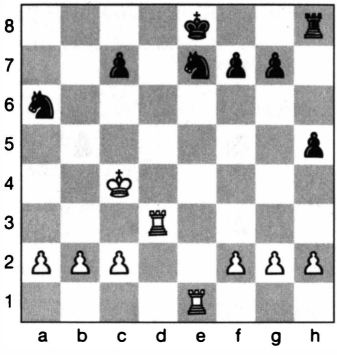
24 f4! ...

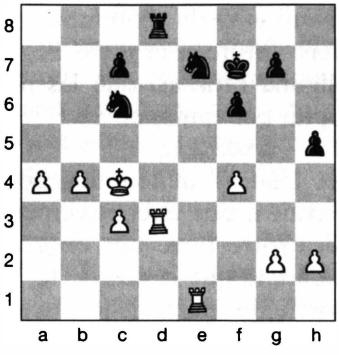
Impide que el caballo alcance e5, renovando la amenaza b5.

La posición parece perdida para las negras, pero Mieses no sólo consigue eludir la clavada y sus terrores, ¡sino que también se las arregla para plantear una sutil celada en la que cualquiera podría caer!

24 ... ♔f7! (D)

Si las blancas tratan ahora de ganar pieza, podrían caer en la trampa: 25 b5 ♘a5+ 26 ♔b4 ♘d5+ 27 ♔xa5 ♖a8++!





25 a4 ...

Las blancas eluden el escollo y proceden de acuerdo a la sencilla estrategia que rige en todos los finales: ¡avanzar el peón pasado!

25 ... ♖b8

Parando, momentáneamente, la marcha de los dos peones. Las blancas no pueden jugar 26 a5, a causa de 26 ... ♖xb4+, que ganaría un par de infantes, mientras que en caso de 26 b5 ♘a5+ 27 ♔c5 (no 27 ♔b4 ♘d5+, y las blancas se encuentran en la celada de mate) 27 ... ♘b7+ 28 ♔c4 (jugar a b4 o d4 permite un jaque del otro caballo, ganando calidad) 28 ... ♘a5+, el rey blanco no progresa, pues o se retira o admite un jaque perpetuo.

26 c3 ...

¡Sencillo y fuerte! Las blancas protegen su peón b4 y amenazan con avanzar el peón a.

26 ... ♖d8

No hay manera de impedir 27 a5, así que las negras tratan de buscar contrajuego en la columna abierta.

27 ♖d3! (D) ...

Brutal, pero necesario. *Las blancas deben oponer torres en la columna.* Ahora las negras tienen que cambiar torres, o bien desplazar su torre, entregando a las blancas el dominio de la columna abierta.

Una de las cosas que el principiante aprende a duras penas es que debe luchar por cada trozo de territorio, ya sea una columna, una diagonal o una casilla. A menudo es preciso proponer un cambio de piezas para asegurar la posesión de una zona o punto importante. No debe temerse a esas propuestas de cambio, por temor a que lleven a un juego insípido, o a que tal comportamiento no sea muy deportivo. El jugador con ventaja material que temporiza porque quiere ganar brillantemente, y que evita los cambios porque le parecen blandengues y antideportivos, sólo está torturando a su oponente. *Debe procurar ganar la partida de la manera más rápida y más eficaz posible.*

27 ... ♖xd3

Abandonar la columna no le ofrece futuro a la torre negra en ninguna otra, así que las negras optar por cambiar.

28 ♔xd3 ...

Las blancas tienen una sola pieza contra dos enemigas, pero su única torre tiene una enorme movilidad, lo que la convierte en un oponente demasiado fuerte para los caballos negros, que deben mantenerse en permanente contacto para asegurarse la supervivencia.

28 ... ♔e8

El rey se dirige al flanco de dama, para luchar contra el peón pasado.

29 a5 ...

Cada jugada de este peón acentúa el peligro para las negras, que, para tratar de contenerlo tendrán que atar sus piezas, por lo que no pueden soñar con un contraataque.

29 ... ♔d7

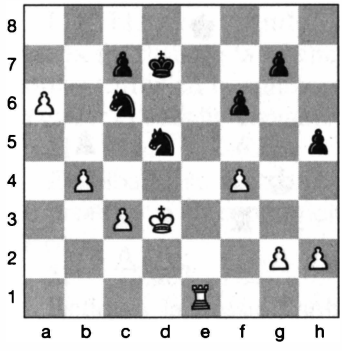
Las negras acercan su rey al peón a, desclavando, de paso, su caballo.

30 a6 ...

Frenando la excursión del rey, ya que 30 ... ♔c8 se castigaría con 31 b5, cuando las negras perderían uno de sus caballos. Compruébese que tener dos caballos de forma que se defiendan mutuamente no es una disposición ideal.

30 ... ♘d5 (D)

El destino del caballo es el flanco de dama. Entretanto, ataca el indefenso peón f4.



31 ♖a1! ...

¡Una forma de contrarrestar una amenaza es desentenderse de ella, planteando otra más urgente! La amenaza blanca es 32 a7, que obligaría a las negras a sacrificar su caballo por el peón.

31 ... ♘a7

¡El peón tiene que ser bloqueado! ♗ 31 ... ♘xf4+ 32 ♔e4 ♘xg2 33 a7 ♘xa7 34 ♖xa7, y la victoria es elemental.

32 g3 ...

Las blancas estabilizan sus peones en el flanco de rey, antes de emprender operaciones decisivas en el de dama.

32 ... c6

Con el doble propósito de dificultar el avance del peón b y de evacuar la casilla c7 para su rey.

33 ♖a4! ...

"¡Cada jugada de las blancas en este final merece un signo de admiración!", señala con entusiasmo Mieses, que conducía las piezas negras en esta partida.

La idea de las blancas es proteger el peón b, a fin de poder de-

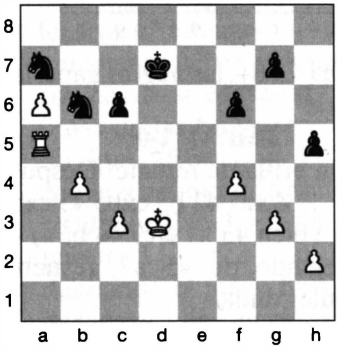
salojar al caballo de su fuerte posición central, con 34 c4.

33 ... ♘b6

El caballo se retira, atacando a la torre.

34 ♖a5 (D) **...**

La torre se desplaza, pero sin pérdida de tiempo, ya que está atacando el peón h.



34 ... g6

Única forma de salvar el peón. Las negras podrían tratar de interponer el caballo en d5, pero después de 35 ♔c4 y 36 ♔b3 (para proteger el peón b), las blancas expulsan el caballo con 37 c4 y ganan el desprotegido peón de h5.

35 c4 ...

¡Así se impide que el caballo pueda jugar jamás a d5!

35 ... ♘bc8 (D)

Las negras se están quedando sin jugadas válidas. No pueden jugar 35 ... ♔d6, debido a 36 c5+, ni tampoco pueden consolidar la posición de su flanco de rey con 35 ... f5, porque le concederían al rey blanco una vía de penetración, a través de e5.

36 ♖a1 ...

¡Sorprendente! Las blancas difieren sus maniobras con los peones del flanco de dama y optan por situar a rey y torre en posiciones más agresivas. El rey proyecta penetrar por d4 y c5, y la torre por la columna abierta e, eventualmente en la sexta o séptima filas. Las negras tendrán que rechazar las amenazas de la torre contra los peones del flanco de rey y, al mismo tiempo, seguir conteniendo los posibles avances de peón en el flanco de dama.

36 ... ♘d6

Las negras no pueden hacer otra cosa que defenderse pacientemente.

37 ♔d4 ...

De momento, las blancas pretenden situar su rey en c5.

37 ... ♘dc8

Si las negras juegan 37 ... ♔c7, para responder a 38 ♔c5 con 38 ... ♘e4+, las blancas fuerzan la entrada de la torre con 38 ♖e1 (amenazando un jaque mortal en e7) 38 ... ♔d7 39 ♔c5 ♘dc8 40 b5.

38 ♔c5 ...

El rey ocupa ahora una posición ideal, lo que le permite a las blancas amenazar con un rápido desenlace, mediante 39 b5 y 40 b6.

38 ... ♔c7

No, desde luego, 38 ... ♘d6, cuando 39 ♖d1 clava el caballo. Entonces podría producirse un bonito remate, después de 39 ... ♘c8 40 ♖xd6+! ♘xd6 41 a7, y el peón corona.

39 ♖e1 ...

Disponiéndose a invadir el campo enemigo por e6 o e8, para atacar los peones del flanco de rey.

39 ... ♘b6

Si 39 ... ♔d7 (para impedir que la torre penetre por e6 o e8), entonces 40 b5 cxb5 41 cxb5 ♔c7 42 ♖e6, y las blancas ganan a placer.

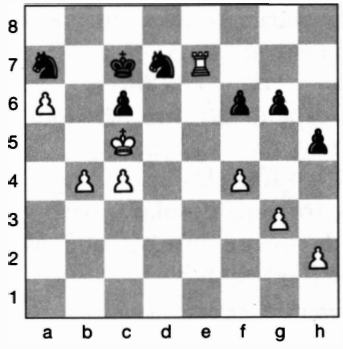
40 ♖e7+ ...

¡La torre, por fin, penetra en campo contrario!

40 ... ♘d7+ (D)

No, por supuesto, 40 ... ♔b8, porque la respuesta blanca 41 ♖b7+ ganaría un caballo, o ambos.

Al interponer el caballo con jaque, parece que plantee algunas dificultades a las blancas. Por ejemplo, después de 41 ♔d4 c5+



42 bxc5 ♘c6+, las negras ganarían la torre.

41 ♖xd7+! 1-0

¡Un brillante remate! Después de 41 ... ♔xd7 42 b5 cxb5 43 cxb5 ♘c8 (o bien 43 ... ♔c7 44 b6+) 44 b6, seguido de 45 a7, resuelve cualquier duda.

Una impresionante exhibición del arte de utilizar las ventajas derivadas de la ganancia de tiempos en la apertura.

Partida nº 29
Marshall – Tarrasch
Nuremberg, 1905; match (1ª)
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Aunque las aperturas de peón dama se juegan con idea de conseguir una temprana ventaja posicional, Marshall consideraba que 1 d4 era la mejor forma de iniciar un ataque. Una de las razones para que pensase así podría ser que ya no podía confiarse en que las aperturas de peón rey condujesen a un juego abierto, en el que surgiesen posibilidades para el juego combinativo. En los viejos tiempos, cuando las blancas

abrían con 1 e4, la respuesta casi invariable era 1 ... e5. Las blancas podían entonces ofrecer un peón con 2 f4, confiando en que fuese aceptado, y lanzarse así, alegremente, a las emociones del Gambito de Rey. Al tomar el peón y aferrarse a él, las negras ganaban material, pero la pérdida de tiempo les obligaba a situarse a la defensiva. Gradualmente, tras sufrir numerosas derrotas, los jugadores con negras se cansaron de ser víctimas de las brillanteces. De modo que afrontaron la apertura con una actitud más racional, más prudente. Eso dio lugar a las respuestas 1 ... e6, 1 ... c5 y 1 ... c6, desviando el juego hacia los senderos por ellos elegidos. El resultado fue que un jugador agresivo, que iniciase el juego con 1 e4, se encontraba afrontando defensas "irregulares", que derivaban el juego hacia canales no familiares. Ahora las blancas debían jugar tales posiciones hilando muy fino, con una planificación sistemática, y ya no era fácil desplegar así como así un ataque directo. Seguían teniendo la iniciativa, ¡pero a veces se les escapaba de las manos! ¿Cómo podrían jugar un gambito (cuestión arriesgada la mayor parte de las veces), si su oponente no les respondía 1 ... e5 a su emprendedora jugada 1 e4?

Al iniciar la partida con 1 d4, las blancas consiguen ventaja, puede que pequeña, pero cierta contra cualquier sistema de defensa, ¡conservando, al mismo tiempo, excelentes posibilidades de ataque!

1 ... d5

Indudablemente, una de las respuestas más fuertes. Las negras estabilizan la presión en el centro, impidiendo que las blancas incrementen su control con 2 e4, y abren líneas para que dos de sus piezas entren en juego.

2 c4 ...

Una oferta de peón para inducir a las negras a abandonar el centro.

2 ... e6

Tomar el peón es perfectamente correcto, pero ¿por qué abandonar el centro para ganar un peón que no se puede mantener? Jugar 2 ... dxc4 significa entregar un peón central por otro lateral, una transacción en sí misma nada rentable. Sin embargo, muchos jugadores se contentan con jugar así esta apertura, de modo que debe haber algunas ventajas en el desequilibrio resultante. La principal ventaja es que las negras no tienen que preocuparse de la defensa de su peón d5, lo que hace que sea más fácil organizar el ataque al centro con ... c5, cambiando su propio peón c por el blanco d. Así, aunque las blancas tienen una superioridad momentánea en el centro, las negras no suelen tardar en restablecer una posición central simétrica.

Después de la jugada textual, el peón d negro está firmemente protegido. Si ahora 3 cxd5, *las ne-*

gras retoman de peón, manteniendo un peón en el centro.

Es cierto que el avance del peón a e6 cierra la diagonal del alfil c8, dificultando su desarrollo, y éste es un inconveniente para la defensa. Pero si las dos primeras jugadas negras son buenas (y probablemente constituyan la mejor réplica al Gambito de Dama), entonces podemos apreciar la tremenda fuerza de esta apertura, y la razón de que tantos jugadores adopten sin dudarlo 1 d4, cuando juegan con blancas.

3 ♘c3 ...

Esto es un poco más agudo que el desarrollo del otro caballo, ya que las blancas incrementan la presión sobre el peón d5.

3 ... ♘f6 (D)

A Tarrasch no le gustaba esta jugada de caballo, que casi todos realizamos de forma instintiva. Es cierto que f6 es la casilla idónea para el caballo de rey en el 99,44% de los casos, ya que desde ella ejerce una considerable influencia sobre el centro, disfruta de gran libertad de movimientos, y está magníficamente situado tanto para el ataque como para la defensa. Sin embargo, Tarrasch temía la clavada que las blancas pueden plantear en la próxima jugada. En consecuencia, en lugar de 3 ... ♘f6, recomendaba la agresión inmediata al centro, con 3 ... c5 (antes o después, el avance ... c5 es obligado en las aperturas de peón de dama), abriendo la columna c para sus propias piezas pesadas.

¿Por qué, entonces, se preguntará usted, realiza Tarrasch una jugada que él mismo desaprueba? Su explicación es que ésta era la primera partida de su match contra uno de los mejores maestros mundiales (Marshall había ganado recientemente el torneo de Cambridge Springs sin perder partida, por delante de Lasker, Schlechter, Pillsbury y Janowski) y no quería desviarse de las rutas ortodoxas.

4 ♗g5! ...

¡Naturalmente! No sólo porque el alfil ejerce una molesta presión sobre el caballo, sino también porque es una buena política realizar jugadas que disgusten a nuestro oponente. Si Tarrasch cree que la clavada del caballo es molesta, ¡pues hay que clavar el caballo para que se sienta incómodo!

4 ... ♘bd7

Esto parece restringido. El caballo bloquea el poco espacio de que disponía el alfil de c8, pero

las piezas pueden dejar de estorbarse fácilmente unas a otras. El caballo debe salir por d7 y no por c6, porque en este caso obstruiría el peón c, y no debe impedirse que este peón pueda avanzar, en su momento, a c5. Por modesto que pueda parecer, ¡el peón constituye una fuerza de la naturaleza en la lucha por la posesión del centro!

Con 4 ... ♘bd7, las negras plantean una pequeña trampa para los incautos, inventada por el propio Tarrasch. Si las blancas, confiando en la impotencia del caballo clavado, tratan de ganar un peón con 5 cxd5 exd5 6 ♘xd5, las negras entregarían la dama con 6 ... ♘xd5 (deshaciendo la clavada de forma brutal) 7 ♗xd8, pero para recuperarla con ganancia de pieza, tras 7 ... ♗b4+ 8 ♕d2 ♗xd2+ 9 ♔xd2 ♔xd8.

La moraleja es: ¡No salga a cazar peones en la apertura!

5 e3 ...

Este tipo de avance de peón no es una pérdida de tiempo. Sin una jugada liberadora de peón, los alfiles nunca pueden dejar su base, de modo que esta jugada forma parte del proceso de movilización de piezas.

Con la textual las blancas abren dos diagonales a la vez: una para su alfil de f1, y la otra para la dama. El peón e presta, además, un servicio adicional, al reforzar el otro peón central.

5 ... c6

También las negras refuerzan su centro de peones, dándole a su dama una salida.

6 ♕c2 (D) **...**

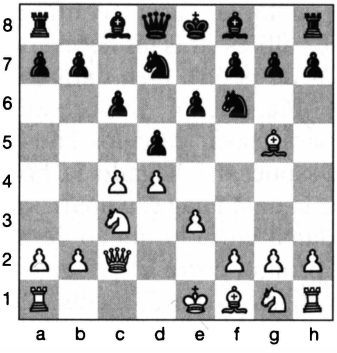
Lo normal es desarrollar primero las piezas menores, más o menos en el orden que sigue:

Primero los caballos, generalmente a c3 y f3, pero hacia el centro en cualquier caso; a continuación, los alfiles (tras las necesarias jugadas de peón), bien para controlar diagonales importantes, bien para clavar caballos enemigos. Después, ha llegado la hora de que la dama haga su aparición. Si la dama entra en juego demasiado pronto, corre el peligro de ser hostigada (quizá, incluso encerrada y capturada) por piezas menores contrarias.

Por último, deben jugarse las torres que, tras el enroque, deben situarse en e1, d1 o c1, para ocupar columnas centrales parcialmente abiertas. Es muy probable que estas columnas se abran por completo, una vez que se produzcan cambios de peones en el centro.

Este método de desarrollo no debe considerarse un procedimiento invariable. Nada en ajedrez (ni convención, ni principio ni procedimiento alguno) deben seguirse con rigidez. El valor de cualquier jugada o combinación de jugadas sólo puede valorarse con respecto a la posición concreta del tablero. Debe encajar en el esquema de la partida que está usted jugando, y debe matizarse

de acuerdo a las demandas de su oponente. Mucho depende de lo que él haga, o de lo que le permita a usted hacer. Por esta razón, en algunos casos le resultará conveniente desarrollar la dama en la sexta jugada, o bien enrocar en la 60ª.



En esta posición las negras indican que pueden contraatacar con 6 ... ♕a5 y 7 ... ♗b4, clavando el caballo de c3 e incrementando la presión sobre él. Puede que aquí fuese más preciso para las blancas haber movilizado otra pieza, con 6 ♘f3 (es decir, algo así como guardar dinero en el banco), con idea de un rápido enroque, o quizá para anticiparse a la presión sobre el caballo de c3, neutralizando la clavada, llevando el caballo f3 a d2.

6 ... ♕a5

Una jugada polivalente: la dama no sólo desclava al caballo de f6, sino que inicia el contraataque, clavando a su vez al caballo blanco, sobre el que las negras pretenden intensificar la presión, desarrollando el alfil de f8 a b4. Por otro lado, las negras plantean una pequeña trampa en la que pueden caer los descuidados, y en esta categoría pueden incluirse a muchos expertos, que a veces juegan la apertura de forma indolente. La trampa se justifica si las blancas desarrollan, ingenuamente, su alfil a d3, en cuyo caso, 7 ... dxc4 amenaza a la vez ambos alfiles. Entonces las blancas no pueden salvarse con 8 ♗xf6, tado que 8 ... cxd3 ataca la dama, ganando pieza.

Dicho eso, conviene aclarar también que Tarrasch no pensaba cazar a Marshall en una celada tan primitiva. Los maestros no plantean trampas si eso empeora su posición. Una cosa es una trampa que surge como consecuencia del curso natural del desarrollo, y otra muy distinta es buscarla deliberadamente, a riesgo de perder un valioso tiempo, lo que sería imperdonable.

7 cxd5 ...

Las blancas neutralizan el ataque indirecto de la dama a su alfil, despejando la columna c, en beneficio de sus piezas mayores.

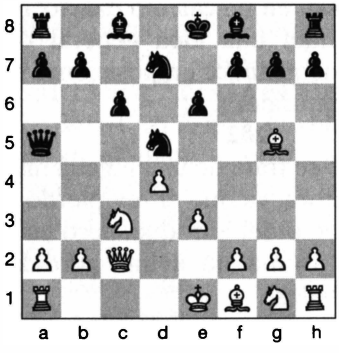
7 ... ♘xd5 (D)

Tarrasch pensaba retomar con 7 ... exd5, a fin de conservar un peón en el centro, pero se da cuenta del peligro que supondría retrasar el desarrollo de sus piezas en el flanco de dama.

Su alfil de c8 está encerrado por el caballo de d7, y este caballo debe mantenerse donde está,

porque apoya al otro caballo de f6. Si trata de desarrollar el alfil dama, entonces, después de ... b6 corta la retirada de la dama. Pero la estrategia de un maestro debe ser flexible: tiene que ser coherente con los requerimientos de la posición a la vista. A Tarrasch le encantaría disponer de un fuerte centro de peones, pero no se permite desdeñar las exigencias del desarrollo. De modo que sigue a Nimzovich, quien en una ocasión dijo: "Entregar el centro aquí no debe considerarse ilógico. ¿Acaso la felicidad no era felicidad porque duró muy poco? No siempre se puede ser feliz."

El caballo presiona, de paso, sobre el caballo blanco clavado, renovando la amenaza de ganar el expuesto alfil, con 8 ... ♘xc3 9 bxc3 ♕xg5.



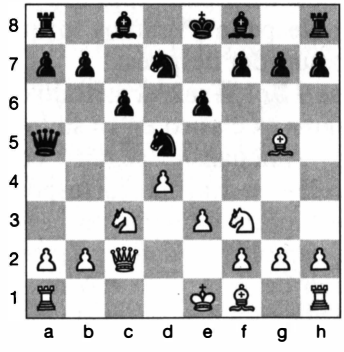
8 ♘f3 (D) **...**

"En su ansiedad", dice Tarrasch, "por proteger el alfil amenazado, las blancas cometen un error decisivo."

Éste es un interesante ejemplo del valor que representa la realización de las jugadas en el momento justo. El hecho de que una jugada normal de desarrollo tenga una fuerza intrínseca es secundaria, en relación con su utilidad *en la posición a la que se enfrenta*, no en posiciones más o menos similares.

A pesar del hecho de que el caballo ocupa su casilla idónea en f3, y de que, al mismo tiempo, protege al alfil, su desarrollo aquí o es demasiado prematuro o es demasiado tardío. Las blancas no han hecho nada para proteger a su caballo clavado, sobre el que se ejerce presión: ahí es donde se encuentra el peligro.

En consecuencia, más a propósito era 8 e4, expulsando al caballo negro y obligándole a declarar sus intenciones. Si, entonces, 8 ... ♘xc3 9 ♗d2 ♕a4 10 ♕xc3, las blancas habrían resuelto una situación incómoda.



8 ... ♗b4

Triplicando el ataque sobre el caballo. Las negras amenazan con ganar de inmediato, mediante 9 ... ♘xc3 10 bxc3 ♗xc3+, seguido de 11 ... ♗xa1.

¿Cómo deben responder las blancas a esta amenaza? Si juegan la natural 9 ♖c1, el caballo queda bien protegido, ya que está atacado tres veces y defendido otras tres. Sin embargo, las negras pueden entonces capitalizar un curioso hecho, relacionado con una pieza clavada: ¡no sólo es incapaz de jugar, sino que también es incapaz de defender! Traducido al lenguaje del ajedrez, esto significa que a 9 ♖c1 podría seguir 9 ... ♕xa2, un captura sorprendente a primera vista, pero evidente, tan pronto comprendemos que la capacidad defensiva del caballo es ilusoria. Subrayo esta circunstancia porque es importante. Conociéndola, podremos reconocerla y aplicarla, ya que por su causa muchos reinos (ajedrecísticos) han caído.

¿Todo esto para capturar un miserable peón? Veamos lo que podría suceder después:

Tras 9 ♖c1 ♕xa2, el método de las negras es clásico en su simplicidad. Amenazan seguir con ... ♗xc3+ y, tras la correspondiente captura de peón, un pertinente cambio de damas. Tienen un peón de más, pero eso no es suficiente para pensar en el jaque mate. Deben incrementar su superioridad material lo bastante como para pensar en el rey blanco, y eso sólo puede hacerse convirtiendo uno de sus peones en dama. De modo que eligen el mejor candidato: en este caso, el peón pasado a, empujándolo, paso a paso, hasta el otro extremo del tablero. El avance del peón plantea al oponente un problema que, a cada jugada del peón, se va haciendo más serio. Debe controlar el peón o bloquearlo por completo. En cualquier caso, necesitará una o más piezas para esa tarea, y la defensa que supone mantener el peón a una constante vigilancia, tendrá que compaginarla con la posibilidad de que surja un repentino ataque contra su rey. Lo que a menudo sucede es que tendrá que entregar una pieza por el peón, o bien acceder a mayores cambios, lo que inevitablemente conduce a la derrota.

Tales planes a largo plazo no se basan en un cálculo exacto: representan una idea general del método ganador en posiciones de esta naturaleza.

9 ♔d2 ...

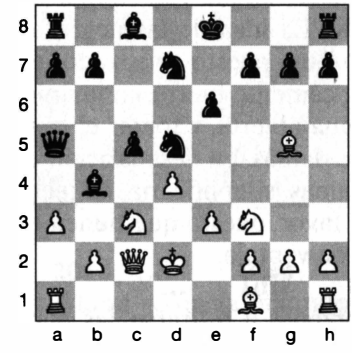
No se trata de una jugada muy seductora, ya que el rey pierde el privilegio del enroque, pero es la única forma de evitar pérdidas materiales.

9 ... c5!

"Poniendo el dedo en la llaga", dice Tarrasch. Con el subsiguiente cambio de peones, quedará abierta la columna c, con lo que se agravará el peligro para el infortunado rey.

10 a3 (D) ...

Las blancas están ansiosas por aclarar la situación. La alternativa 10 e4 conduce, tras 10 ... cxd4 11 exd5 (u 11 ♘xd4 ♘xc3 12 bxc3 ♕xg5+, y las negras ganan pieza: el expuesto alfil, que parecía condenado desde el comienzo) 11 ... dxc3+ 12 bxc3 ♕xd5+, a que las negras ganen un peón, con posición ganadora.



10 ... ♗xc3+

Tarrasch simplifica y evita las dificultades derivadas de ganar calidad, como, por ejemplo: 10 ... cxd4 11 axb4 dxc3+ 12 ♕xc3 ♕xa1 13 ♕xg7 ♖f8 14 e4 ♘xb4 15 ♗b5 ♕xh1 16 ♕f6, y las blancas fuerzan el mate. Cierto que las negras podrían ganar en la jugada 15, con 15 ... ♕a5, pero ¿para qué permitir todas estas complicaciones, cuando puede conservarse la ventaja por medios menos azarosos?

11 bxc3 ...

La única forma en que pueden retomar las blancas.

11 ... cxd4

Prosiguiendo con el buen plan de abrir la columna c.

12 exd4 ...

Una vez más, las blancas no tenían elección: el peón c está clavado, y 12 ♘xd4 se refuta con 12 ... ♘xc3 13 ♕xc3 ♕xg5, cuando las negras han ganado un peón.

12 ... ♘7b6 (D)

El caballo blanco clavado ha desaparecido, pero lo reemplaza un peón, ¡un peón también clavado! Eso lo convierte en un excelente objetivo, de modo que las negras dirigen su fuego contra él. Ahora amenazan con insistir sobre el punto c3 con 13 ... ♘a4, o bien 13 ... ♗d7, seguido de 14 ... ♖c8.

13 ♗d3 ...

¡Por fin ve la luz otra pieza del flanco de rey!

13 ... ♗d7

Las negras pueden insistir sobre el peón con 13 ... ♘a4, pero prefieren completar antes su desarrollo, y luego concentrar todas sus piezas sobre el blanco. "Además", como dice Tarrasch, anticipándose a Nimzovich, "el peón no escapará."

14 ♖hc1 ...

Las blancas deben desarrollarse y defenderse, al mismo tiempo. Si tuvieran un momento de respiro, podrían liberar el peón clavado, mediante 15 ♔e2, 16 ♗d2 y 17 c4.

14 ... ♖c8

¡Pero las negras no les concederán ni un solo momento! La torre se apodera de la hermosa columna abierta, añadiendo peso a la presión sobre el inmovilizado peón c.

15 ♕b3 ...

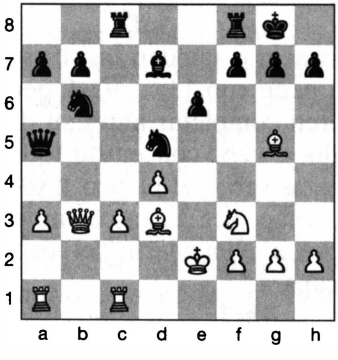
Tratando de inducir a las negras a jugar 15 ... ♘a4 16 ♕xb7 ♖xc3 17 ♖xc3 ♕xc3+ 18 ♔e2, con cierto contrajuego.

15 ... 0-0

"Primero", dice Tarrasch, "saquemos al rey de la zona de combate, e incorporemos la otra torre a la lucha."

16 ♔e2 (D) **...**

Ante la evidencia de que el peón c está perdido, pues las negras pueden atacarlo con más piezas que las blancas defenderlo, las blancas deciden ganar tiempo, abandonando el peón a su suerte y apartando a su rey del área conflictiva.



16 ... ♖xc3

La primera conquista material, y con ella, penetración en campo enemigo.

17 ♖xc3 ...

Evitar el cambio de torres, con 17 ♕b2, le permitiría a las negras mantener el control de la columna abierta.

17 ... ♕xc3

Mucho mejor que tomar de caballo. La idea de las negras es ocupar un puesto avanzado, estratégicamente fuerte, en la única columna abierta, y forzar el cambio de damas. La desaparición de las damas simplificaría el juego en su favor, puesto que tienen un peón de ventaja.

18 ♕b1 ...

Forzadas a retirarse, las blancas consiguen plantear la amenaza 19 ♗xh7+, recuperando el peón.

18 ... h6

La forma más sencilla de salvar el peón, que además le concede al rey una útil casilla de escape ante un jaque por sorpresa en la última fila.

19 ♗d2 ...

Esta pieza también se retira planteando una amenaza.

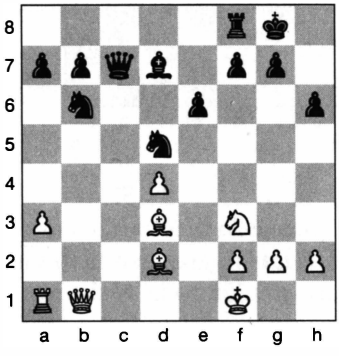
19 ... ♕c7

La dama renuncia, de mala gana, a su excelente puesto en c3, pero se mantiene sobre la poderosa columna abierta. Observe las razones para la elección de la casilla c7: en c6 obstruiría la acción del alfil, y en c8 la de la torre.

Las negras amenazan 20 ... ♘f4+, forzando el cambio del caballo por uno de los alfiles contrarios.

20 ♔f1 (D) ...

¿El rey ya está a salvo?



20 ... ♘c4

Ahora se inicia una nueva fase, en la que las negras hacen retroceder a las piezas enemigas, controlando así nuevas casillas y atenazando los movimientos de las blancas, al limitar la actividad de sus piezas.

21 ♗c1 ...

Prácticamente, el único lugar disponible, si las blancas quieren conservar sus dos alfiles.

21 ... ♗a4

Y esto restringe la movilidad de la dama blanca.

22 ♕a2 ...

Doble ataque sobre el caballo. Esto es menos una amenaza que una forma de ganar tiempo para trasladar la dama al flanco de rey. Por supuesto, la única posibilidad de las blancas es conseguir crear algún tipo de contraataque. El juego pasivo sólo las llevaría a un progresivo y letal estrangulamiento.

22 ... ♖c8

Las negras protegen el caballo y, al mismo tiempo, se apoderan indiscutiblemente de la columna c.

23 ♕e2 ...

Las blancas tratan de plantear problemas a su oponente, con 24 ♕e4 (amenazando 25 ♕h7+ ♔f8 26 ♕h8+ ♔e7 27 ♕xg7). Entonces, si 24 ... ♘f6, la respuesta 25 ♕h4 amenazaría 26 ♗xh6, con lo que se bosquejaría una especie de ataque en el flanco de rey.

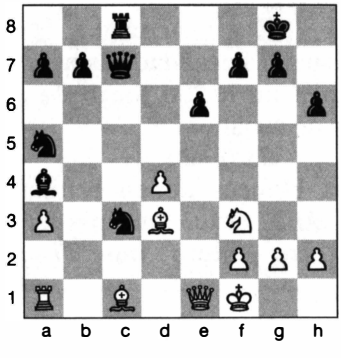
23 ... ♘c3!

Esta jugada no sólo aborta de plano cualquier intención que las blancas tuviesen de iniciar una contraofensiva, sino que limita la movilidad de la dama (atacada) ¡a una sola jugada! ¡Hasta ese punto dominan las negras el tablero!

24 ♕e1 ...

El único refugio para la dama blanca, contra los temibles caballos negros, que cubren siete de las posibles casillas de juego de la dama.

24 ... ♘a5 (D)



Con el plan evidente de penetrar aún más en la posición blanca, con 25 ... ♘b3, lo que se traduciría en una ganancia de calidad.

25 ♗xh6 ...

¡El desgarrado grito de la desesperación!

No podía salvarse la partida con 25 ♗d2, ya que después de 25 ... ♘b3 (los caballos limitan ahora la actividad de la torre como antes hicieron con la dama) 26 ♗xc3 ♕xc3 27 ♖d1 (o bien 27 ♕xc3 ♖xc3 28 ♖d1 ♘c1, y las negras ganan calidad o pieza) 27 ... ♘c1, cuando el ataque sobre torre y alfil reportará algún material.

25 ... ♘b3

Tomar el alfil conduciría a una posición ganada, pero ¿por qué exponer el rey sin necesidad? La jugada textual es más sencilla y más coherente con las maniobras previas en el flanco de dama.

26 ♗d2 ...

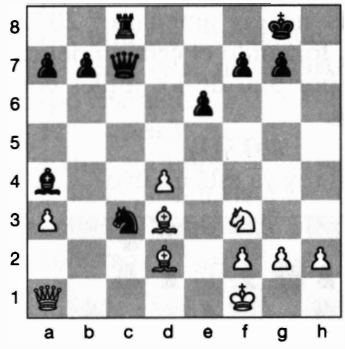
Las blancas no pueden salvar a la indefensa torre, así que deben contentarse con haber recuperado el peón perdido.

26 ... ♘xa1

Al ganar la calidad, las negras culminan un lúcido juego de su pareja de caballos.

27 ♕xa1 (D) **...**

Las blancas deben retomar así, y no 27 ♗xc3, que perdería una torre entera tras 27 ... ♕xc3.



27 ... ♗b5!

¡El refinado arte de la simplificación! Las negras cambian piezas para anular toda resistencia. Con menos piezas sobre el tablero, menos complicaciones podrán crear las blancas, mientras que la ventaja material de las negras se incrementa de forma proporcional. Observe cómo las negras se las arreglan para proponer estos cambios sin debilitar su control de la posición.

28 ♗xb5 ...

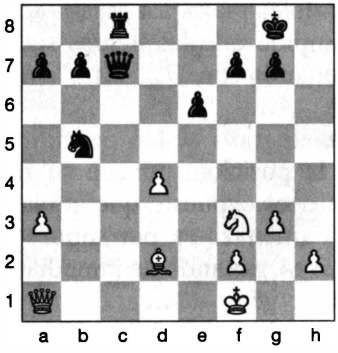
Tan buena como la mejor en esta posición. Después de 28 ♗xc3 ♗xd3+, seguido de 29 ... ♕xc3, las negras ganan pieza, mientras que 28 ♕xc3 ♕xc3 29 ♗xc3 ♗xd3+ y 30 ... ♖xc3, con resultado similar.

28 ... ♘xb5

Ahora las negras amenazan 29 ... ♕c4+ 30 ♔e1 ♘c3, y la amenaza de mate en e2 obliga a 31 ♗xc3, cuando 31 ... ♕xc3+ 32 ♕xc3 ♖xc3 deja en el tablero una posición fácilmente ganada.

29 g3 (D) **...**

Las blancas esperan encontrar un refugio para su rey en g2, donde estaría menos expuesto, y al mismo tiempo crean un apoyo para su alfil, que podría empezar una nueva vida en f4.



29 ... ♕c6!

La dama apunta a las casillas blancas, debilitadas tras la última jugada rival. El ataque al caballo gana un tiempo para la ulterior penetración en territorio blanco.

30 ♔g2 ...

Un salto de caballo, por ejemplo 30 ♘e5, perdería la dama ante el jaque 30 ... ♕h1+, mientras que proteger el caballo con 30 ♔e2 permite la continuación 30 ... ♕e4+ 31 ♗e3 ♖c2+ 32 ♘d2 (o bien 32 ♔d1 ♘c3+, ganando) 32 ... ♖a2!, cuando 33 ♕xa2 ♘c3+ cuesta la dama a las blancas, mientras que a otras respuestas, el peón d4 cae con jaque.

30 ... ♖d8

Ahora la torre debe desplazarse a esta columna, donde el peón d4 constituye un espléndido objetivo.

31 ♗e3 ...

Defendiendo el peón, ya que el caballo clavado no aporta protección alguna.

31 ... ♕e4

La dama sigue su camino, penetrando hasta el corazón de la posición blanca.

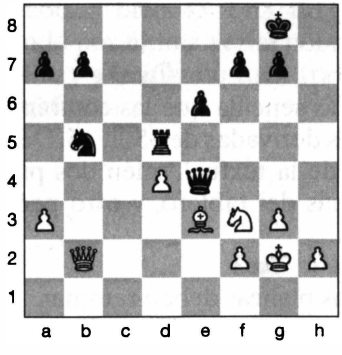
32 ♕b2 ...

Las blancas tratan de lograr algún juego para su dama, mientras que las demás piezas deambulan unas en torno a otras, protegiéndose como pueden.

La dama no se apresura a ocupar la columna abierta, ya que después de 32 ♕c1 ♘xd4 33 ♗xd4 ♖xd4, la amenaza 34 ... ♖d3 es más de lo que las blancas pueden soportar.

32 ... ♖d5! (D)

¡Una jugada diabólica! Las negras, no sólo protegen su caballo, sino que también amenazan con ganar el de las blancas, con 33 ... ♖f5 34 ♕e2 ♘xd4!, ataque a la dama y triple ataque al caballo. ¡No hay defensa contra esta maniobra, ya que las blancas están clavadas en todas partes!



33 a4 ...

Desviando el caballo, para que no siga atacando el peón d4.

33 ... ♘d6

El caballo retrocede, cuidado de proteger, en su retirada, al peón b.

34 ♗f4 ...

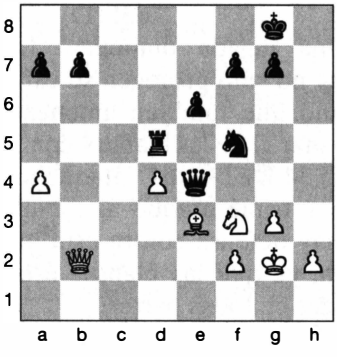
De otro modo, las negras juegan 34 ... g5, amenazando 35 ... g4, o 35 ... ♖f5, ¡o ambas!

34 ... ♘f5

Atacando, una vez más, el peón d.

35 ♗e3 (D) **...**

Las blancas no pueden permitirse 35 ♕xb7, ya que después de 35 ... ♘xd4 36 ♕c8+ ♔h7 37 ♕c3 g5, pierden más material.



35 ... ♘xe3+

Más sencilla que las combinaciones derivadas de 35 ... e5. Después de la textual, salen dos piezas más del tablero, y otro peón caerá.

36 fxe3 ...

Las blancas deben retomar.

36 ... ♕xe3

Esto desclava al caballo, pero éste debe permanecer donde está para proteger el peón d4.

37 g4 ...

Las blancas no deben jugar 37 ♕xb7, ya que la respuesta 37 ... ♕e2+ aparta al rey del caballo, costándoles pieza. La jugada textual impide que las negras sigan presionando con 37 ... ♖f5.

37 ... f5

Las negras pueden permitirse abrir la posición, porque su rey está menos expuesto que el blanco. La amenaza es, por supuesto, 38 ... fxg4, ganando de inmediato.

38 g5 ...

Después de 38 h3 fxg4 39 hxg4 ♕f4 40 g5 ♕g4+ 41 ♔f2 ♖f5, las amenazas 42 ... ♕xf3+ y 42 ... ♕xg5 no pueden pararse al mismo tiempo.

38 ... ♕e4

¡Una vez más, clavando el caballo!

39 ♕c3 ...

Desde luego, renunciando a 39 ♕xb7, ya que después de 39 ... f4 las blancas deben afrontar la pérdida del caballo, con 40 ... ♕e2+, o la del peón g, con 40 ... ♖xg5+.

39 ... f4

No 39 ... e5 de inmediato, debido a que 40 g6 permitiría a las blancas amenazar un mate en seco.

40 ♕c8+ ...

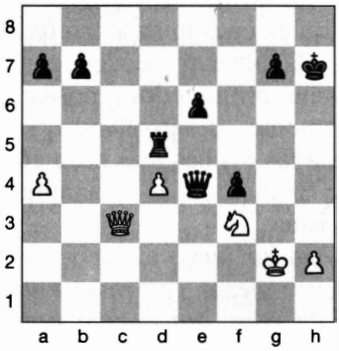
Si las blancas jugasen 40 g6, entonces 40 ... ♖g5+ pondría punto final a la carrera del peón g.

40 ... ♔h7

Para salir de más jaques de la dama.

41 ♕c3 (D) **...**

La dama blanca regresa para defender el peón d y el caballo.



41 ... e5!

Esto marca el comienzo de la fase final: la ruptura del centro blanco.

Este avance es más fuerte que 41 ... ♖xg5+ 42 ♔f2 ♖h5 43 h4, cuando las blancas amenazan 44 ♘g5+.

La idea de la textual es seguir con 42 ... ♖xd4, con lo que las negras cumplen tres objetivos:

- Han demolido el centro blanco.
- Amenazan ganar de inmediato con 43 ... ♖d3.
- Se aseguran (si lo anterior no fuese convincente) dos peones pasados y unidos en el centro.

42 h4 ...

Marshall ve que 42 dxe5 pierde pieza tras 42 ... ♖d3, pero sigue guardando un as bajo la manga.

42 ... ♖xd4

Con intención de atacar dama y caballo con 43 ... ♖d3, lo que cortaría a la dama de la defensa del caballo.

43 g6+ ...

Ésta es una de las trampas: si las negras juegan 43 ... ♔xg6, las blancas responden 44 ♕b3 (aparentemente, tratando de conseguir un jaque perpetuo) 44 ... ♖d3, y ahora, en lugar de 45 ♕e6+, las blancas juegan 45 ♕xd3 ♕xd3 46 ♘xe5+, seguido de 47 ♘xd3, recuperando la dama y ganando una torre.

43 ... ♔h6

Las negras eluden la celada.

44 ♔h2 ...

Ahora las blancas plantean otra celada: si 44 ... ♖d3, 45 ♕xe5 ♕xf3, y ahora 46 ♕g5++!

44 ... ♕e2+

0-1

A este jaque no hay defensa: 45 ♔g1 ♖d1+ 46 ♘e1 ♖xe1+, ganando, o bien 45 ♔h3 ♖d3, clavando por última vez al pobre caballo, y eliminando toda traza de resistencia.

Partida nº 30
Capablanca – Villegas
Buenos Aires, 1914
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

En esta partida, el arte del ajedrez se reduce a una simple fórmula: *¡consiga un peón pasado, aváncelo y gane!*

Las blancas abren el juego poniendo un pie en el centro, de paso que facilitan la movilización de dos piezas.

1 ... d5

Ésta probablemente sea la respuesta más fuerte de las negras. Iguala la presión sobre el centro e impide que las blancas lo monopolicen con 2 e4.

2 ♘f3 ...

El caballo entra en juego en dirección al centro, intensificando la presión del peón sobre e5. El caballo cumple sus funciones de forma óptima en f3, con ocho casillas en su radio de acción.

2 ... ♘f6

Las negras optan por la misma fórmula, desarrollando su caballo de g8 a su puesto idóneo. Además de un considerable potencial de ataque, desde f6 el caballo cumple servicios en espera de acontecimientos, sobre todo al servicio de su rey, siendo particularmente útil en la defensa de su monarca enrocado.

3 e3 ...

No es el procedimiento más enérgico, pero las blancas no tienen por qué mostrarse agresivas desde las primeras jugadas. La apertura es, en sí misma, tan fuerte que la blancas pueden construir una prometedora posición simplemente desarrollando sus piezas a las casillas más prometedoras. El método es la simplicidad misma:

Ponga en juego todas y cada una de sus piezas, y no mueva ninguna de ellas por segunda vez hasta que el desarrollo no esté completado.

El hecho de que 3 e3 abre paso a un alfil, cerrándoselo al otro, tiene poca importancia, ya que el alfil de c1 puede desarrollarse por b2. Las blancas no revelan sus intenciones por el momento: pueden plantear el Ataque Colle, o quizá desarrollar el alfil por d3, con vistas a un rápido enroque.

3 ... c6

Las negras refuerzan su peón de d5, anticipándose al inminente ataque 4 c4. Prefieren este avance al alternativo 3 ... e6, que encierra a su alfil dama.

Sin embargo, si las negras quieren liberar su alfil, ¿por qué no desarrollarlo de inmediato a f5? Desde este punto podría neutralizar la acción del alfil blanco en d3 y el casi inevitable cambio haría desaparecer del tablero el alfil de ataque enemigo, y con él la base del Ataque Colle.

Otra posibilidad era realizar el avance ... c5, atacando el centro blanco y abriendo la columna c para uso de sus propias piezas mayores. Pero ¿por qué jugar 3 ... c6, moviendo innecesariamente un peón en la apertura? ¿Por qué perder el tiempo defendiendo lo que no está atacado?

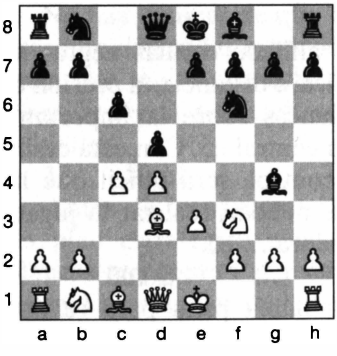
4 ♗d3 ...

Un tranquilo, pero fuerte desarrollo: el alfil vigila dos importantes diagonales, listo para entrar en juego en cualquier dirección. Al mismo tiempo, con esta jugada se ha despejado el flanco de rey para el enroque.

4 ... ♗g4

Tan buena como cualquier otra para el desarrollo de este alfil. La mejor casilla para el alfil es f5, pero con su última jugada las blancas han dominado este punto.

5 c4! (D) **...**



¡Un juego alerta! Las blancas atacan el centro enemigo y se disponen a abrir la columna c, a conveniencia de sus piezas pesadas. La diagonal abierta para la dama también incita a considerar 6 ♕b3, presionando sobre el flanco de dama contrario, debilitado por la ausencia de su alfil.

5 ... e6

De esta forma se abre una senda para el alfil de f8, al tiempo que se concede un nuevo refuerzo al peón de d5.

6 ♘bd2 ...

Las blancas protegen el caballo de f3 con una pieza menor, relevando a la dama de esta función. Este método de desarrollo del caballo es preferible a situarlo en c3, donde podría interferir con las operaciones futuras de la dama o de la torre sobre la columna c.

La salida 6 ♕b3 no reporta una inmediata ventaja, ya que la respuesta negra 6 ... ♕b6 conduce, bien al cambio de damas, bien a la retirada de la dama blanca.

6 ... ♘bd7

También para el caballo negro, éste es un desarrollo modélico. Desde d7 coopera con el caballo de f6 y apoya eventuales agresiones al centro blanco, con ... c5 o ... e5. Cualquiera de estas jugadas liberadoras constituyen un objetivo temático en esta apertura.

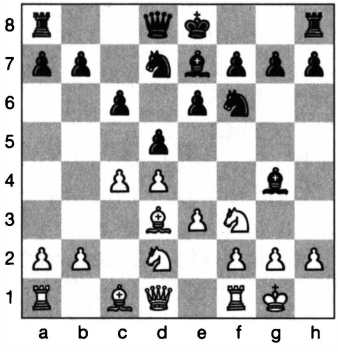
7 0-0 ...

El rey se refugia en su flanco, dando entrada en escena a la torre.

7 ... ♗e7 (D)

Desarrollando pieza y propiciando el enroque corto, pero se

trata de una jugada poco emprendedora. Más fundada era 7 ... e5, con lo que las negras tienen algo que decir acerca de los asuntos relativos al centro.



8 ♕c2! ...

¡Así que las blancas destierran tales ideas! El avance 8 ... e5 le costaría ahora un peón a las negras, puesto que el caballo de f3 ya no está clavado.

El desarrollo de la dama por c2 es modesto, pero en la primera fase del juego la dama no debe aventurarse a salir por la tercera o la cuarta filas. Lo que es importante es sacarla de la primera fila, para que pueda tomar parte activa en el juego.

8 ... ♗h5

Las negras se dispone a situar su alfil de casillas blancas en g6, para cambiarlo por su agresivo colega blanco de d3. Si hubiesen enrocado, 8 ... 0-0, entonces seguiría 9 ♘e5 ♗h5 (9 ... ♘xe5 10 dxe5 ♘d7 11 ♗xh7+, y las blancas ganan un peón) 10 f4 daría a las blancas un fuerte caballo centralizado, con excelentes perspectivas de ataque.

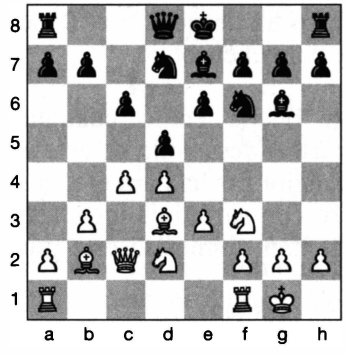
9 b3 ...

Una jugada de peón que prepara el desarrollo de una pieza siempre está justificada. La textual abre paso al alfil de c1.

9 ... ♗g6

Las negras prosiguen su plan de cambiar alfiles de casillas blancas.

10 ♗b2 (D) **...**



El alfil de casillas negras intensifica, a distancia, la presión de las blancas sobre la importante casilla central e5. Con esta casilla bajo control, será difícil que las negras puedan realizar la jugada liberadora ... e5.

10 ... ♗xd3

No había prisa para realizar este cambio. ¿Por qué no seguir desarrollando piezas tranquilamente, como hacen las blancas?

11 ♕xd3 (D) **...**

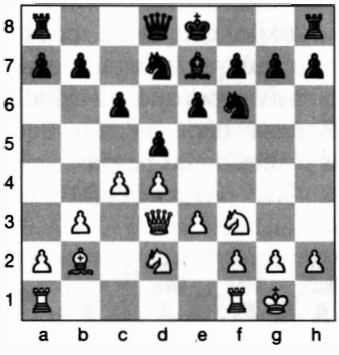
Después de esto, las blancas dominan todo el juego. Ahora

pueden elegir entre alguno de los planes siguientes:

1) Una ruptura con e4, para abrir líneas de ataque a sus piezas.

2) La conquista de un puesto avanzado, situando el caballo en e5.

3) Estrangulamiento de la posición enemiga, comenzando con c5.



11 ... 0-0

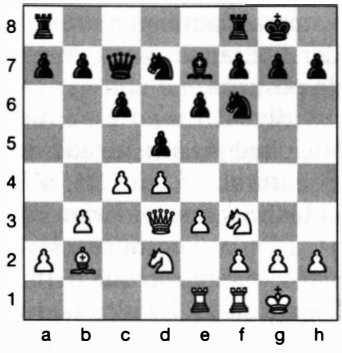
No hay manera de que las negras impidan todas estas posibilidades, de modo que ésta es una decisión lógica, poniendo su rey a cubierto.

12 ♖ae1 ...

Antes de comprometerse con un plan estratégico general, las blancas incorporan al juego otra pieza. La presencia de la torre en la columna e refuerza el avance e3-e4.

Las blancas no emprenden operaciones activas hasta que su desarrollo no esté completado.

12 ... ♕c7 (D)



Las negras movilizan otra pieza, con la esperanza de conseguir contrajuego, mediante el avance 13 ... c5. El desarrollo de las damas permite que las torres estén conectadas.

13 e4! ...

Abriendo líneas para el ataque, lo que, según la teoría, siempre favorece al bando mejor desarrollado.

Las blancas desdeñan 13 c5, debido a que la respuesta de las negras podría ser 13 ... e5 14 dxe5 ♘xc5. Tampoco era más prometedora 13 ♘e5, debido a que 13 ... ♘xe5 14 dxe5 ♘d7 15 f4 f6 permite a las negras un juego muy fácil.

13 ... dxe4

De otro modo, las negras vivirían ante la permanente amenaza del avance e5, o incluso exd5, con lo que las blancas podrían jugar a placer.

14 ♘xe4 ...

Ahora el dominio de las blancas sobre el centro es impresionante.

14 ... ♘xe4

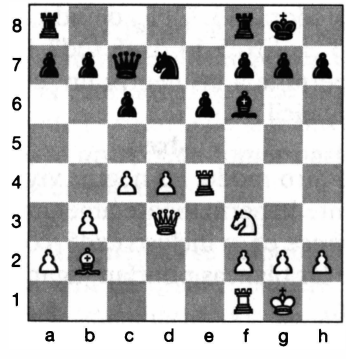
Las negras cambian piezas para poder liberar un poco su restringida posición.

15 ♖xe4! ...

Anticipándose a la jugada defensiva natural, 15 ... ♘f6, a lo que las blancas responderían con 16 ♖h4. El plan, entonces, sería desalojar al caballo, lo que permitiría el mate en h7. La idea podría realizarse mediante 17 d5, seguido de 18 ♗xf6, o bien 17 ♘e5, seguido de 18 ♘g4. Para impedir la captura o el desplazamiento de su caballo (con la consiguiente ♕xh7++), las negras tendrían que jugar ... g6 o ... h6, debilitando, en cualquier caso, la estructura de peones que protege al rey.

15 ... ♗f6 (D)

Esto impide 16 ♖h4, amplía el radio de acción del alfil y presiona sobre el centro blanco. También plantea la bonita amenaza 16 ... ♘c5 17 dxc5 ♗xb2, con una simplicidad que favorece a las negras.



16 ♕e3 ...

Las blancas ponen un broche de oro a su plan.

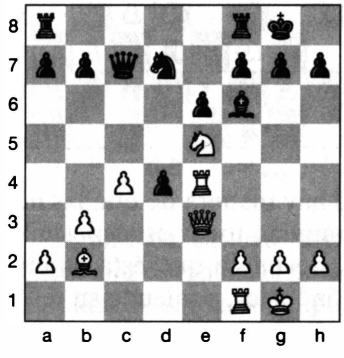
16 ... c5

¡Esto parece, desde luego, atractivo! Las negras proyectan jugar 17 ... cxd4 (una captura que las blancas no pueden evitar, al estar clavado su peón d4). En ese momento, con la desaparición del molesto peón central blanco, las casillas e5 y c5 quedarán disponibles para el caballo negro, y la columna c abierta para contrajuego de la dama y torres.

17 ♘e5 ...

El caballo ocupa un puesto avanzado, aunque la jugada parece inofensiva, porque el caballo no amenaza nada ni interfiere con los planes de las negras.

17 ... cxd4 (D)



Las negras esperan la continuación 18 ♗xd4 ♗xe5 19 ♗xe5 ♘xe5 20 ♖xe5 ♖fd8, cuando el control de la columna abierta les concede buenas posibilidades.

18 ♘xd7! ...

¡Un notable concepto! No porque las blancas planteen una combinación con sacrificio de dama, ¡sino porque el sacrificio de

dama sólo es un detalle de la misma! Está subordinado a la estrategia global de la partida, regida por directrices posicionales y que se ganará del mismo modo. Cualquier combinación que se produzca es una consecuencia del plan general, que consiste en crear un peón pasado, avanzarlo cada vez que sea posible, y convertirlo en dama.

18 ... ♕xd7

De aceptarse el sacrificio, quedaría revelada la clave de la combinación blanca: 18 ... dxe3 19 ♘xf6+ ♔h8 (o bien 19 ... gxf6 20 ♖g4+ ♔h8 21 ♗xf6++) 20 ♖h4 (amenazando 21 ♖xh7++) 20 ... h6 21 ♖xh6+! gxh6 22 ♘d5+ ♔g8 23 ♘xc7 y las blancas, con dos piezas por torre, ganan fácilmente.

19 ♗xd4 ...

Las blancas recuperan el peón, y este alfil ataca ahora en dos direcciones. Por una parte, amenaza con tomar el peón a, y por otra, apunta al jaque mate, con 20 ♗xf6 gxf6 21 ♖g4+ ♔h8 22 ♕h6 ♖g8 23 ♕xf6+ y mate a la siguiente.

19 ... ♗xd4

¡Hay que eliminar el alfil!

20 ♖xd4 ...

Las blancas retoman, ganando un tiempo, al atacar la dama enemiga.

20 ... ♕c7

La mejor casilla. Desde aquí, la movilidad de la dama negra es óptima.

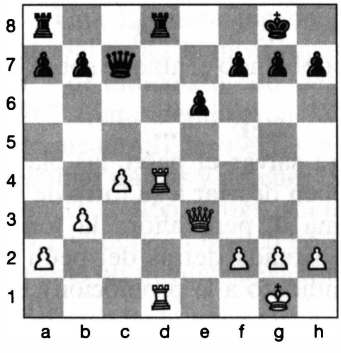
21 ♖fd1 ...

Ahora podemos apreciar el significado del sacrificio de dama. No era una tentativa de ganar la partida a base de espectaculares medios tácticos, ¡sino la utilización de una combinación para conseguir una definitiva ventaja posicional!

El doblaje de torres de las blancas sobre la columna d les concede el control absoluto de la columna, y su mayoría de peones (tres contra dos) en el flanco de dama les permite la posibilidad de crear un peón pasado en la columna c.

21 ... ♖fd8 (D)

Las negras deben oponer torres, antes de que las blancas emplacen una torre en séptima, o de que tripliquen piezas pesadas sobre la columna.



22 b4! ...

¡El rodillo de peones se pone en marcha! Capablanca ni siquiera se para a considerar la trampa 22 ♖xd8+ ♖xd8 23 ♖xd8+ ♕xd8 24 ♕xa7 ♕d1++.

22 ... ♖xd4

El cambio es prácticamente forzado, pues de otro modo, la necesidad de proteger a la torre de d8 ata a la dama negra y a la otra torre.

23 ♕xd4 ...

Naturalmente, las blancas retoman la dama, a fin de asegurar el dominio de la columna abierta con sus piezas pesadas.

23 ... b6

Las negras tienen que jugar esto o 23 ... a6, a fin de poder utilizar su torre. Está claro que no pueden oponer la torre, con 23 ... ♖d8, porque recibirían mate.

24 g3 ...

Una medida de seguridad, para concederle al rey una casilla de escape, contra eventuales jaques en la primera fila, jaques que a menudo resultan ser fatales.

24 ... ♖c8

Redoblando el ataque sobre el peón c.

25 ♖c1 ...

Para salvar el peón, las blancas deben desviar a su torre de la columna d, pero ahora la torre queda situada detrás del peón c (el candidato a la promoción), es decir, en situación ideal para protegerlo, por mucho que avance sobre la columna.

25 ... ♖d8

El objetivo de las negras es desviar a la dama contraria, para pasar a dominar la columna d con su torre.

26 ♕e3 ...

Una jugada muy sagaz: la dama se mantiene en contacto con la torre, impide que la torre negra llegue a d1, y mantiene en el punto de mira la casilla c5, estratégicamente importante, puesto que es la siguiente etapa del peón c.

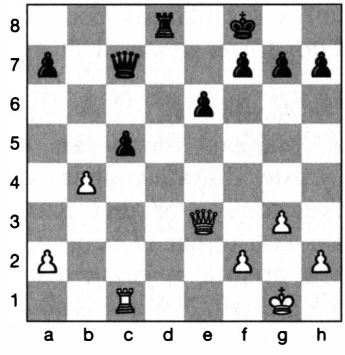
26 ... ♔f8

El rey se acerca al teatro de la acción, ya que, en caso de un cambio general de piezas, estaría preparado para impedir la marcha triunfal del peón c.

27 c5 ...

El peón pasado blanco avanza a cada oportunidad que se le presenta.

27 ... bxc5 (D)



Esperando que las blancas retomen 28 bxc5, después de lo cual bloquearían el peón con 28 ... ♕c6.

28 ♕e4! ...

¡Muy inteligente! Las blancas no necesitan tomar de inmediato, ya que el peón negro está clavado y no hay peligro de que escape. La jugada textual se anticipa al bloqueo previsto por las negras

(28 ... ♕c6), con la intención de seguir con 29 bxc5 y 30 c6.

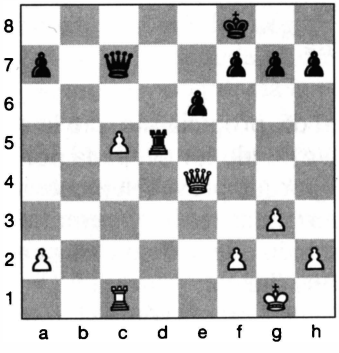
28 ... ♖d5

La torre se apresura a defender su peón.

Ahora existía para las blancas la tentación de jugar 29 ♕xh7, seguido de 30 ♕h8+ y 31 ♕xg7, ganando un par de peones y dejando pasado al peón h. Pero este tipo de juego azaroso no sería coherente con la conducción ordenada y económica de las blancas en esta partida y, por supuesto, ¡totalmente impensable para el temperamento de Capablanca!

29 bxc5 (D) ...

¡Por fin, un peón pasado!



29 ... g6

No puede jugarse 29 ... ♖xd5, ya que las blancas castigarían esta osadía con 30 ♕b4, clavando y ganando la torre.

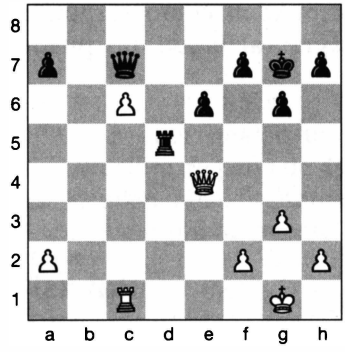
30 c6 ...

¡Los peones pasados tienen que avanzarse!

A cada avance de peón, se incrementa la actividad de la torre, al tiempo que se restringe la de las piezas negras.

30 ... ♔g7 (D)

Las negras comprenden que la incorporación de su rey al centro sería suicida. Por ejemplo: 30 ... ♔e7 31 ♕h4+ ♔d6 32 ♕b4+ ♔e5 33 ♕f4++!



31 a4! ...

¡Una hermosa jugada preparatoria! Si las blancas jugasen 31 ♕b4 de inmediato, con idea de 32 ♕b7 (para desalojar a la pieza bloqueadora), las negras podrían cambiar damas y detener el peón con 33 ... ♖b5. Ahora, sin embargo, con el peón blanco en a4, ¡las negras no pueden llevar su torre a b5!

31 ... ♖d6

Encerrando el peón bajo llave, y la estratagema de las blancas para llevar su dama a b7 no funciona, porque si 32 ♕b4, las negras simplemente responden 32 ... ♖xc6. Pero el hecho de que un solo peón pueda mantener ocu-

padas a la dama y torre negras es un tributo al poder del peón pasado.

32 ♕e5+! ...

A pesar de la poderosa y estrecha vigilancia que las negras ejercen sobre el peón pasado, ¡las blancas son capaces de deshacer el bloqueo en una sola jugada!

32 ... f6

Respondan como respondan las negras al jaque, no pueden impedir la combinación que sigue.

33 ♕xd6! ...

¡Eliminando una de las piezas defensoras!

33 ... ♕xd6

¡De este modo, también desaparece la pieza bloqueadora!

34 c7 1-0

El peón se convertirá en dama a la jugada siguiente, lo que dejará a las blancas con torre de ventaja.

Partida nº 31
Havasi – Capablanca
Budapest, 1929
Defensa Nimzoindia

1 d4 ...

¡Una forma de participar en la lucha por el centro es ocuparlo!

Las blancas así lo hacen, situando uno de sus peones en medio del tablero, ocupando d4, una casilla que asegura el control de otras dos, e5 y c5.

1 ... ♘f6

Más flexible que 1 ... d5. Las negras desarrollan pieza y atacan el centro, pero sin ocuparlo. El caballo ataca las casillas d5 y e4, impidiendo que las blancas ganen más espacio con 2 e4.

2 c4 ...

Este avance es una valiosa jugada liberadora en las aperturas de peón de dama. Ataca la casilla central d5, propiciando que la columna c pueda ser ocupada por la torre (porque previsiblemente será abierta más tarde) y permitiendo también que la dama tenga acceso a su flanco.

2 ... e6

No era bueno, de inmediato, 2 ... d5, ya que 3 cxd5 ♕xd5 (o bien 3 ... ♘xd5 4 e4 ♘f6 5 ♘c3, cuando las blancas tienen mayor dominio del centro del que deberían) 4 ♘c3 gana tiempo para las blancas, al atacar la dama rival.

Con 2 ... e6 las negras preparan el avance de un peón central, para posterior ocupación del centro con ... d5. Por otro lado, abren camino a su alfil de f8.

3 ♘c3 ...

Más agudo que desarrollar el otro caballo, porque apoya el avance 4 e4, lo que supondría una formidable disposición de peones en el centro.

3 ... ♗b4

El alfil inmoviliza el caballo blanco con la clavada, impidiéndole toda capacidad de ataque y de defensa. Así, si las blancas jugasen 4 e4, las negras podrían capturarlo de inmediato.

4 ♕c2 ...

Esta jugada tiene diversos objetivos:

1) La casilla c2 es, por lo general, el emplazamiento más útil para la dama en esta apertura.

2) La dama protege al caballo, y en caso de que las negras jugasen 4 ... ♗c3+, puede retomar en c3, manteniendo intacta la estructura de peones.

3) La dama ejerce presión sobre la columna c, cuya ventaja se hace patente con la apertura de la columna.

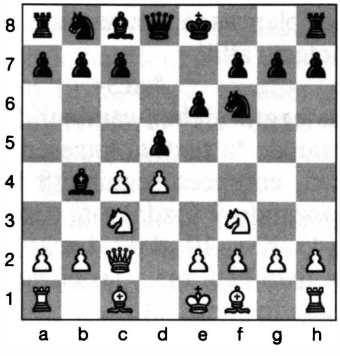
4) Al controlar e4, la dama renueva la amenaza de avanzar dos casillas el peón e.

4 ... d5

Controlando e4, lo que pone un freno a las ambiciones expansivas de las blancas.

5 ♘f3 (D) **...**

Tranquila, quizá demasiado. Cierto que desarrolla el caballo de rey, pero concede a las negras la posibilidad de apoderarse de la iniciativa.



5 ... c5!

"Las negras igualan en cualquier apertura de peón de dama", dice Reuben Fine, "siempre que puedan jugar impunemente ... d5 y ... c5."

Con 5 ... c5 las negras tratan de destruir el centro blanco, o al menos mantener ese centro en tensión, como área vital del juego. Como beneficio adicional, las piezas del flanco de dama tendrán un poco más de libertad.

6 cxd5 ...

La idea de las blancas es clarificar la posición en el centro. La desaparición de su peón c4 también sirve para incrementar la presión de la dama sobre la columna c.

6 ... ♕xd5

Preferible a 6 ... exd5, que permite 7 ♗g5, una molesta clavada del caballo. La dama queda ahora bien centralizada en d5, sin peligro de ser incordiada por las piezas menores blancas.

7 a3 ...

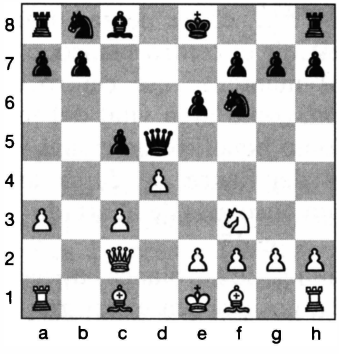
¡Las blancas se han hartado ya del molesto alfil!

7 ... ♗xc3+

Las negras deben cambiar. Si, en lugar de la textual, jugasen 7 ... ♗a5, entonces seguiría 8 b4 (amenazando 9 ♘xd5) 8 ... cxb4 9 ♘xd5 b3+ 10 ♗d2 bxc2 11 ♘xf6+ gxf6 12 ♗xa5, y las blancas han ganado pieza.

8 bxc3 (D) **...**

De capturarse con dama, las negras ganarían un tiempo con 8 ... ♘e4, atacando la dama, y el proyecto blanco de realizar el avance e4 parece cada vez más remoto.



Como compensación por la ventaja teórica blanca de los dos alfiles, contra alfil y caballo, la posición de peones negros en el flanco de dama es claramente superior.

8 ... ♘c6

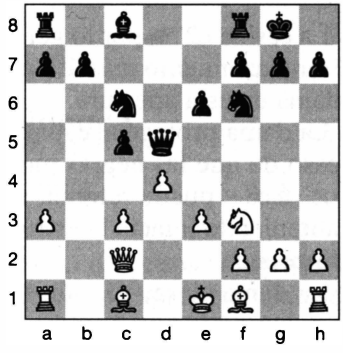
El caballo se desarrolla amenazando. Hay un triple ataque al peón de d4, lo que limita su capacidad de respuesta.

9 e3 ...

Un mal menor, aunque encierra el alfil de c1. La alternativa 9 dxc5 ♕xc5 dejaría a las blancas con dos peones aislados y, por tanto, débiles, mientras que después de 9 c4 ♘xd4 10 ♕a4+ (o 10 cxd5 ♘xc2+ y las negras ganan una torre) 10 ... ♕d7, las negras tienen un peón de ventaja.

9 ... 0-0 (D)

El rey se refugia en el enroque, de paso que hace su aparición en escena la torre de h8.



10 ♗e2 ...

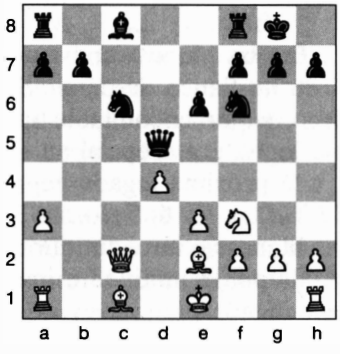
El alfil se desarrolla cautelosamente. Un procedimiento más enérgico era 10 c4, para expulsar a la dama del centro, seguido de 11 ♗b2, con buenas posibilidades.

10 ... cxd4

Este inteligente cambio de peones mantiene fluida la posición, concediéndole a las negras una pequeña ventaja, sea cual sea la forma en que retomen las blancas.

11 cxd4 (D) **...**

Es comprensible que las blancas descarten 11 ♘xd4, ya que después de 11 ... ♕xg2 12 ♗f3 ♘xd4, su posición sería ruinosa. Con la textual las blancas se adhieren a los principios de retomar hacia el centro, incrementando el radio de acción de su dama sobre la columna c. No obstante, parece una mejor política tomar 11 exd4, activando el alfil de casillas negras.



11 ... b6

Disponiéndose a desarrollar el alfil por b7, desde donde dominará una de las dos grandes diagonales.

La ventaja de las negras consiste, sobre todo, en su mayoría de dos peones contra uno en el flanco de dama, lo que, tras un cambio de peones, puede convertirse en un peón pasado. En cuanto a la columna c, ahora puede ocuparse con una torre, lo que desplazará a la dama blanca, conquistando el dominio de la columna.

12 ♘d2 ...

También las blancas aspiran a dominar la gran diagonal, de modo que evacuan la casilla f3 para el alfil. Es difícil imaginar que pretendan tentar a Capablanca con 12 ... ♕xg2, ya que 13 ♗f3 ganaría pieza. Estas cosas no pasan en la vida real.

12 ... ♗b7

El alfil queda magníficamente situado aquí, a pesar de que por ahora dos piezas obstruyan su camino. Entretanto, se ha liberado la casilla c8, lista para ser ocupada por la torre de a8.

13 ♗f3 ...

El alfil blanco queda bien situado, ¡pero a costa de perder tiempo! El caballo ha tenido que retirarse, descuidando el desarrollo de las piezas en el flanco de dama.

13 ... ♕d7

La dama mantiene defendido el caballo, atacado por dos piezas enemigas.

14 0-0 ...

Forzar el avance del peón e sería prematuro: 14 e4 ♘xd4 costaría un peón, mientras que 14 ♗xc6 ♗xc6 15 e4 ♕xd4 16 ♕xc6 ♕xa1 perdería calidad.

14 ... ♖ac8 (D)

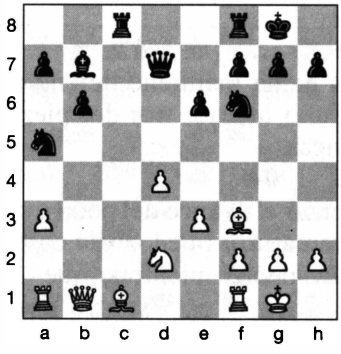
Las negras amenazan 15 ... ♘xd4, sugiriendo que la dama blanca se retire de la columna c.

15 ♕b1 ...

La agresiva 15 ♕a4 es arriesgada, ya que 15 ... ♘e5 16 ♕xd7 (16 ♕xa7 ♘xf3+ 17 ♘xf3 ♕c6, seguido de 18 ... ♖a8, plantearía problemas a la dama) 16 ... ♘xf3+ 17 ♘xf3 ♘xd7, es bueno para las negras.

15 ... ♘a5! (D)

Proponiendo un cambio de alfiles, que no puede ser rehusado por las blancas, porque dejaría a las negras con un total dominio de la gran diagonal.



16 ♗xb7 ...

Más seguro hubiera sido renunciar a la diagonal con 16 ♗e2, manteniendo más piezas sobre el tablero. El cambio simplifica la posición, acentuando la superioridad de las negras.

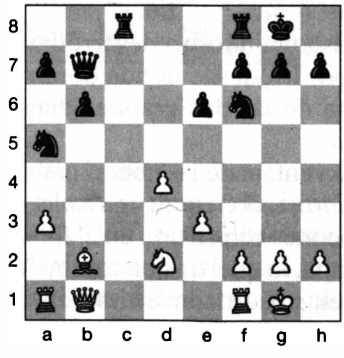
16 ... ♕xb7

Las negras están listas para explotar el hecho de que las casillas blancas enemigas son vulnerables. Dichas casillas se han debilitado por la desaparición del alfil de casillas de ese color. Esta ventaja, junto con la mayoría de peones en el flanco de dama (un factor que normalmente se traduce en la creación de un peón pasado), debería bastar para forjar la victoria.

A partir de aquí vamos a presenciar una demostración técnica acerca de cómo se gana una partida ganada.

17 ♗b2 (D) **...**

Por fin, las blancas consiguen movilizar su flanco de dama. Sin embargo, y por encomiable que sea ese logro, era esencial anticiparse a la próxima jugada negra, con 17 ♕d3, a fin de reforzar las casillas blancas e impedir, durante un tiempo, la inminente invasión enemiga.



17 ... ♕a6!

¡Excelente maniobra! La dama abandona la gran diagonal para ejercer mayor presión sobre otra importante diagonal. Ahora amenaza con llegar a e2, hacien-

do muy difícil la coordinación entre las piezas blancas.

18 ♖e1 ...

Parando la amenaza. ♗ 18 ♖c1 (para luchar por la columna c), las negras responderían 18 ... ♕e2 19 ♘f3 (o bien 19 ♖a2 ♘g4 20 ♖xc8 ♕xf2+ y las negras ganan) 19 ... ♘b3 20 ♖xc8 ♖xc8 21 ♖a2 ♖c1+!, y las blancas deben entregar su dama para no recibir mate.

18 ... ♘d5

Admirable centralización, aunque sea sólo temporal. En realidad, el caballo se dirige al flanco de dama, que es el teatro de operaciones.

19 ♖a2 ...

Con idea de oponer torres mediante 20 ♗a1, seguido de 21 ♖c2, o bien continuar con 20 ♕a1, impidiendo 20 ... ♘c3.

19 ... ♖c6

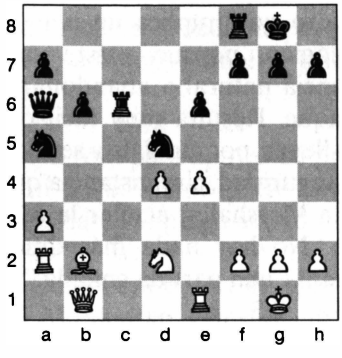
Con la clara intención de doblar torres en la columna c. Las negras no tienen prisa en situar su caballo en c3. Primero tratan de inducir a las blancas a que lo expulsen del centro.

20 e4 (D) **...**

Una jugada decepcionante, aunque parezca fuerte. Los peones centrales blancos quedan expuestos y pueden convertirse en fáciles objetivos de ataque.

20 ... ♘c3!

Puede parecer extraño que las negras renuncien a un fuerte caballo por un enfermizo alfil, pero esta precaución es necesaria, antes de que las torres se aventuren



a penetrar en territorio enemigo. Con menos material sobre el tablero, las torres quedarán menos expuestas al ataque de las piezas menores.

21 ♗xc3 ...

El caballo tiene que eliminarse del tablero, ya que atacaba dama y torre.

21 ... ♖xc3

La torre negra se encuentra ya en campo blanco.

22 ♘f3 ...

Las blancas hacen un esfuerzo por reagrupar sus efectivos. Si tratan de disputar la columna c con 22 ♖c1, se encontrarían con 22 ... ♖xc1+ 23 ♕xc1 ♕d3 24 ♕b2 ♖d8, ganando un peón central.

22 ... ♖fc8

Las torres dobladas dominan ahora la columna abierta.

Teóricamente, las negras tienen la partida ganada. Su ventaja posicional es indiscutible y ganar la lucha es, en una expresión favorita de los maestros, "una simple cuestión de técnica". Así pues, un estado de cosas muy agrada-

ble, pero que implica un peligro psicológico, porque existe una tendencia natural a abandonarse al ataque. Resulta muy fácil dejarse llevar por un falso sentido de la seguridad, circunstancia que llevó a Marshall a acuñar la feliz frase: "No hay nada más difícil que ganar una partida ganada."

23 h3 ...

Las blancas conceden a su rey una casilla de escape, a falta de algo mejor.

Las torres negras no pueden expulsarse (si 23 ♖e3, entonces 23 ... ♖c1+ gana la dama), de modo que las blancas contemporizan, esperando el giro de los acontecimientos.

23 ... ♘e4

La primera de una serie de hábiles jugadas que aceleran el ritmo de juego. Para empezar, hay un triple ataque sobre el peón a.

24 a4 ...

Ninguna otra jugada salva el peón.

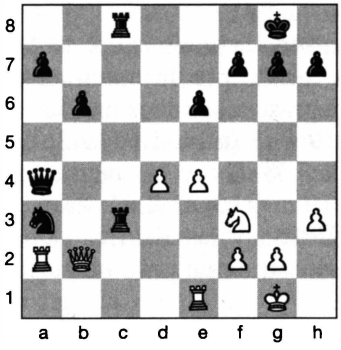
24 ... ♘a3

¡Bien visto! El caballo ataca a la dama y, al mismo tiempo, corta la torre de la protección del peón a.

25 ♕b2 ...

Entregando voluntariamente un peón que no pueden sostener. Si tratan de mantenerlo con 25 ♕d1, entonces 25 ... ♕c4 26 ♖b2 (la torre estaba atacada) 26 ... ♘c2 (ahora se amenaza la otra) 27 ♖e2 ♕xa4 28 ♘e1 (atacando el caballo negro clavado) 28 ... ♕xd4! y las negras ganan.

25 ... ♕xa4 (D)



La primera ganancia tangible. Compruebe ahora cómo el mayor genio en la historia del ajedrez lleva a cabo el arte de transformar en dama un peón pasado. Observe cómo todas las combinaciones, que no guarden relación con ese objetivo, son dejadas de lado, por atractiva que sean. Esa consistencia de propósito es aterradora para quien tiene que enfrentarse a ella.

26 ♖e2 ...

Las blancas se están quedando sin buenas jugadas. Desdeñan 26 ♕e2 porque la respuesta 26 ... ♖c2 conduce a nuevos cambios. El ataque al caballo clavado, con 26 ♖ea1, se replica con 26 ... ♕b5, sacando limpiamente al caballo de peligro.

26 ... b5

¡Hay que avanzar los peones pasados!

Todo lo demás (combinaciones para ganar piezas, capturar peones perdidos, incluso ataques al rey) debe ser relegado como al-

go secundario, en relación con el tema fundamental de coronar el peón avanzado.

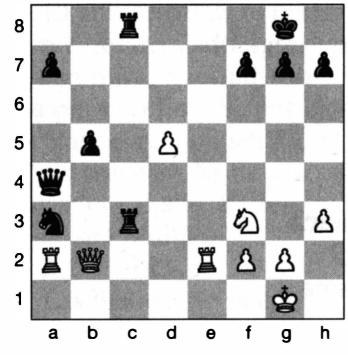
27 d5 ...

Las blancas abren líneas para buscar algún tipo de contraataque, o crear, al menos, un motivo de distracción al oponente.

27 ... exd5

La respuesta más sencilla, porque al retomar, las blancas quedarán con un peón aislado en mitad del tablero.

28 exd5 (D) **...**



A cambio del inconveniente citado, la torre blanca de e2 domina una columna abierta, amenazando, de hecho, 29 ♕xc3 ♖xc3 30 ♖e8++.

28 ... b4!

Una jugada evidente y, aun así, brillante, teniendo en cuenta la cantidad de objetivos que consigue:

1) Anula la amenaza blanca, porque ahora la casilla e8 queda cubierta por la dama.

2) Defiende el caballo, liberando a la dama de esa función.

3) Acerca el peón un paso más hacia su objetivo final: la primera fila.

29 ♕d2 ...

No sólo para apoyar su propio peón pasado, sino para incorporar la dama al juego activo.

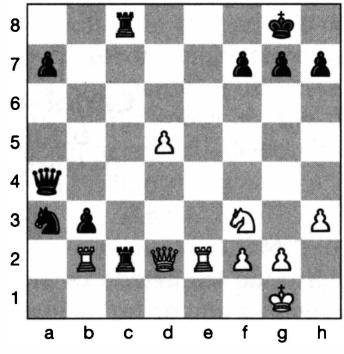
29 ... b3

Cumpliendo con el epigrama del Manhattan Chess Club, "los peones pasados negros viajan más rápido que los blancos".

30 ♖b2 ...

Esto plantea más resistencia que 30 ♖a1, cuando 30 ... ♖c2 31 ♕e3 b2 permite a las negras ganar rápidamente.

30 ... ♖c2 (D)



El juego de las negras es cristalino: el peón pasado debe avanzarse y su camino está bloqueado por una torre. ¡Por consiguiente, hay que desplazar esa torre!

31 ♕e3 ...

Las blancas esperan poder complicar el juego, ya que 31 ♖xc2 no era precisamente tentador.

31 ... ♖xb2

Capturando la torre adecuada. Se inicia así una serie de bonitas jugadas que ponen punto final a la partida.

32 ♖xb2 ...

Tomar la torre es obligado.

32 ... ♘c4!

Ataque a dama y torre, que amenaza con ganar calidad.

33 ♕c1 ...

Las blancas salvan la torre clavando el caballo. No servía, sin embargo, 33 ♕xb3, pues 33 ... ♘xb2 gana calidad y protege a la dama.

33 ... ♕a3!

La clavada del caballo se contrarresta con una contraclavada de la torre, que las negras amenazan ahora tomar con la dama.

34 ♖b1 ...

Pero la torre sale de la clavada. ¿Acaso se trata de un desliz en el cálculo de las negras?

34 ... ♕xc1+!

¡En absoluto! Esto obliga a capitular, ya que después de 35 ♖xc1 b2 (el peón prosigue su avance) 36 ♖b1 ♖b8 37 ♔f1 ♘a3 (desviando al último bloqueador) 38 ♖d1 b1♕, el peón pasado gana la partida.

0-1

Partida nº 32
Canal – Capablanca
Budapest, 1929
Defensa India de Dama

1 d4 ...

Favorita de los jugadores modernos, ésta es una de las mejores formas posibles de iniciar la lucha por dominar el centro: ocupándolo con un peón y dando vía libre a dos piezas.

1 ... ♘f6

A diferencia de 1 ... d5, esto no responde al oponente con sus mismas armas, pero sí le impide que continúe con 2 e4, con el mérito añadido de que desarrolla pieza a su casilla idónea en la apertura.

2 c4 ...

Esta jugada tiene muchas buenas razones a su favor:

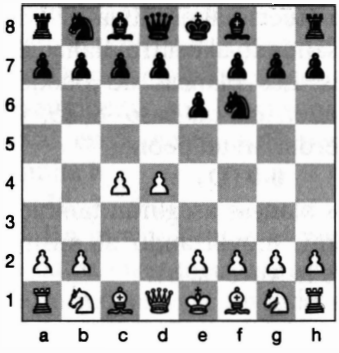
1) Dificulta la inmediata 2 ... d5, ya que la respuesta 3 cxd5 *obligaría a retomar con pieza*, destruyendo la ilusión de las negras de construir un centro de peones.

2) Abre la columna c para su ulterior uso por parte de las piezas mayores blancas.

3) Abre una diagonal a la dama.

4) Permite que los dos peones blancos controlen cuatro casillas de la quinta fila.

2 ... e6 (D)



El alfil negro de f8 puede ahora ser desarrollado agresivamente, con miras a influir sobre la lucha por el centro. Si, por ejemplo, las blancas responden 3 ♘c3, para seguir con 4 e4, las negras pueden clavar el caballo, haciendo que 4 e4 no sea posible.

3 ♘f3 ...

Las blancas no pueden apoyar el avance del peón e, de modo que realizan una jugada normal de desarrollo, en espera de acontecimientos.

3 ... b6

¡Nuevas restricciones al proyecto blanco! Las negras pretenden situar su alfil en b7, desde donde atacará el centro a distancia, añadiendo su acción al control de la casilla crítica e4.

4 g3 (D) **...**

Lo mejor para las blancas es oponer alfiles sobre la gran diagonal, lo mismo que suele hacerse con las torres en una columna abierta: al oponerse una fuerza de igual valor, se neutraliza el ataque del alfil enemigo.

4 ... ♗b7

¡Una concepción estrictamente moderna! En los viejos tiempos se ocupaba el centro con peones y sólo después se fianchettaba el alfil, con el resultado de que el alfil queda completamente inútil. Actualmente, el alfil está libre para operar sobre la gran diagonal, sin peones fijados obstruyendo su camino.

5 ♗g2 ...

Al completar el fianchetto, todo está dispuesto para el enroque.

5 ... ♗b4+

Antes de tratar de minar el centro blanco con ... c5, las negras desarrollan pieza. Esta salida de alfil no sólo propicia un rápido enroque, sino que prácticamente provoca un cambio favorable de alfiles.

6 ♗d2 ...

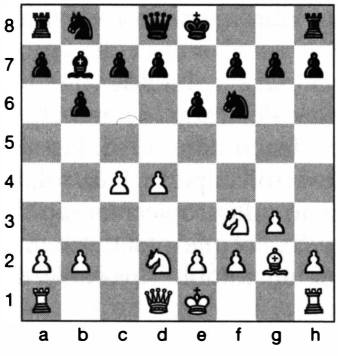
Preferible a 6 ♘bd2, que le concede a las negras tiempo para enrocar, seguido de ataque al centro con 6 ... d5.

6 ... ♗xd2+

Las negras ejecutan este cambio como el mejor medio de liberar su algo restringida posición. La retirada del alfil a e7 las situaría a la defensiva y las blancas tomarían el mando de las acciones.

7 ♘bxd2 (D) **...**

Los teóricos y críticos de ajedrez magistral recomiendan que las blancas capturen aquí de dama, en lugar de la textual. A pesar de sus enfáticas declaraciones de que el caballo debe desarrollarse por c3 para atacar la casilla d5, los jugadores siguen insistiendo en retomar de caballo. Su razón es que, al proceder así, desarrollan otra pieza menor, pero la verdadera razón podría ser pura cabezonería, es decir, la rebelión contra la autoridad. En cualquier caso, aunque la textual es menos efectiva que 7 ♕xd2, no es totalmente condenable.



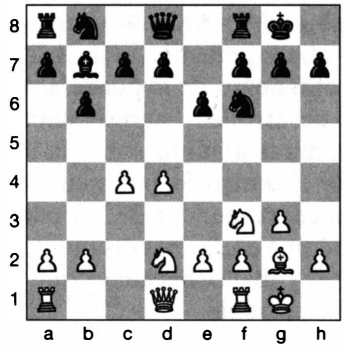
7 ... 0-0

Antes de emprender cualquier acción decisiva en el centro, las negras buscan la protección de su rey, llevándolo a un lugar del tablero más seguro.

Una fuerte alternativa es 7 ... c5, desafiando al centro blanco de peones. Las blancas no pueden responder, en tal caso, 8 d5, ya que perderían un peón.

8 0-0 (D) **...**

Las blancas aseguran también a su rey, movilizando al mismo tiempo la torre de h1.



8 ... c5!

Una fuerte jugada, cuyo objetivo es minar el centro blanco.

9 dxc5 ...

Las blancas no tienen mucho donde elegir. Avanzar el peón a d5 perdería un peón, apoyarlo con 9 e3 (para retomar de peón y mantener uno en el centro), ata el peón e a una función defensiva, y eso significaría que las posibilidades de este peón de llegar a e4 serían prácticamente nulas.

9 ... bxc5

Las negras han conseguido tres ventajas con un simple cambio de peones:

1) Han cambiado un peón lateral por otro central.

2) Su peón c5 controla d4, imposibilitando que las blancas sitúen una pieza en esta casilla.

3) Su dama y la torre de a8 podrán operar, con buenas perspectivas, en la recién semiabierta columna b.

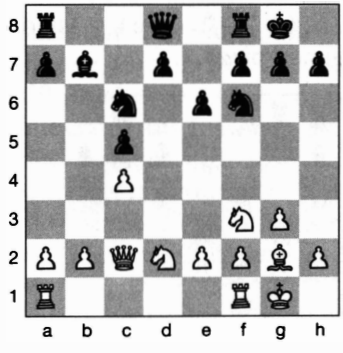
10 ♕c2 ...

En muchos casos el papel de la dama en la apertura no consiste en moverse de un lado a otro, sino en dejar simplemente la primera fila, a fin de que las torres queden comunicadas entre sí, además de estar listas para situarse en las columnas centrales.

Con el desarrollo de la dama, la torre de f1 podrá ocupar d1, ejerciendo presión sobre la columna d, haciendo la vida difícil a las piezas negras de esa columna.

10 ... ♘c6 (D)

El caballo se desarrolla hacia el centro, intensificando el control de su bando sobre d4.



11 ♖fd1 ...

La tentadora 11 e4 se refutaría con 11 ... e5 (reforzando la presión sobre d4), seguido de 11 ... ♕e7 y 13 ... ♘d4. Las blancas se enfrentarían entonces a un problema: la presión del caballo d4 es casi intolerable, pero eliminarlo permitiría a las negras retomar 14 ... cxd4, lo que les dejaría con un peón pasado en la columna d.

11 ... ♕b6!

Ahora hay tres piezas negras controlando d4, y la dama ha salido de caza por la columna b.

12 a3 (D) **...**

No es que las blancas sueñen siquiera con el contraataque 13 b4, sino que tratan de evitar el salto ... ♘b4 más adelante.

12 ... ♖ab8

¡Excelente juego posicional! Estamos dispuestos a olvidar que la primera obligación de una torre es situarse en una columna abierta, no sólo porque en este caso la torre está dispuesta para ejercer su fuerza a lo largo de la columna b, sino también porque la torre dispone de una avenida

desde la que puede desplazarse a otros puntos.

13 ♖ab1 ...

La torre blanca también se sitúa en la columna b, ¡pero hay un mundo de diferencia entre las dos jugadas! La torre blanca no tiene una columna abierta, con pocas perspectivas de aumentar su movilidad, y su función es sólo defensiva, si bien, al proteger el peón b libera a su dama de esa tarea.

13 ... ♖fc8

La torre no pintaba nada en f8, de modo que es trasladada a una columna en la que tiene posibilidades de ser útil.

No había prisa en jugar 13 ... a5, ya que las blancas no están en condiciones de realizar la ruptura 14 b4.

14 e4 ...

Esta jugada produce una sensación superficial de fuerza, pero en realidad el peón ocupa una casilla que debería mantenerse libre. Las piezas blancas pierden ahora mucha movilidad, al no poder disponer de e4 como base de operaciones hacia varios destinos.

14 ... e5

Abortando de plano las ambiciones expansivas del peón blanco a esta casilla, 15 e5.

Observe cómo las negras han reforzado su control de d4. Este punto tiene ahora la fuerza de la dama, un caballo y un par de peones dirigida sobre él.

15 ♕d3 ...

Las blancas esperan conseguir algún contrajuego a lo largo de la columna d, bien con 16 ♕d6, o maniobrando su caballo, vía f1, e3 y d5. Entretanto, impiden que las negras jueguen 15 ... ♘d4, que replicarían con 16 ♘xe5.

15 ... d6

Una respuesta elegante, casi impúdica. Las negras protegen su peón e5 (para poder jugar 16 ... ♘d4), ¡con un peón que está desprotegido!

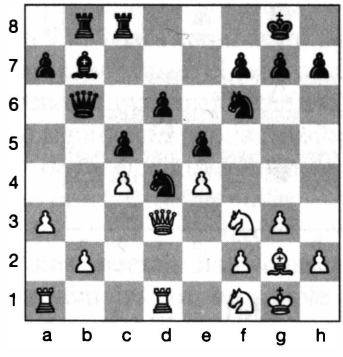
Las blancas, por supuesto, no pueden tomar el peón d, ya que 16 ♕xd6 sería castigada con 16 ... ♖d8, ganando la dama.

16 ♘f1 ...

Mostrando sus cartas: el caballo se dirige a d5, según la maniobra antes descrita. Excelente estrategia, siempre que las blancas sean capaces de llevarla a cabo.

16 ... ♘d4! (D)

Las negras, sin embargo, llegan antes. No sólo sitúan su caballo en el puesto avanzado de d4, sino que impiden a las blancas proseguir con su maniobra, ya que a 17 ♘e3 sigue 17 ... ♗xe4 18 ♘d5 ♗xd3 19 ♘xb6 ♘xf3+ 20 ♗xf3 ♖xb6 21 ♖xd3 e4, y las negras ganan pieza.



17 ♘xd4 ...

El caballo avanzado campa a sus anchas, así que las blancas deben eliminarlo.

17 ... exd4

Las negras están satisfechas con el cambio. Ahora disponen de un peón pasado en la columna d, que, a su debido tiempo, podría convertirse en dama. Por si eso fuera poco, el peón cubre puntos importantes. Por ejemplo: impide que el caballo blanco juegue a e3, poniendo punto final a sus ambiciones de situarse en la casilla d5.

El peón pasado de d4 parece ser el lógico candidato a convertirse en dama, pero... ¡faltan muchas sorpresas por venir!

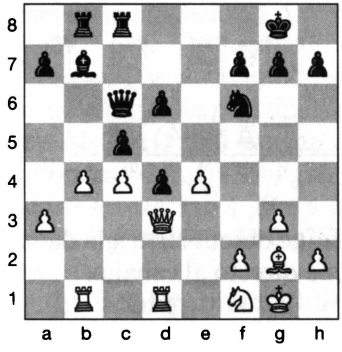
18 b4 ...

¡Ahora resulta que las blancas reaccionan con fuerza! Su principal amenaza es 19 bxc5 ♕xc5 (hay que tomar de dama, pues estaba doblemente atacada) 20 ♖xb7 ♖xb7 21 e5, y el ataque descubierto reporta a las blancas dos piezas por una torre.

¿Cómo deben las negras afrontar esta amenaza? Obviamente, no con 18 ... cxb4, ya que 19 ♖xb4 deja a las blancas con la mejor parte. Tampoco con 18 ... ♕c7, ya que después de 19 bxc5 dxc5 (para proteger el peón pasado), sigue 20 f4, amenazando 21 e5, y las piezas blancas cobran vida.

La réplica de Capablanca inicia una notable combinación. Permite que las blancas consigan ventaja material, a cambio de una posición que dista de parecer prometedora... ¡excepto a Capablanca!

18 ... ♕c6! (D)



¡Triple ataque al peón e4! Esto obliga a las blancas a defender tranquilamente el peón, o a entrar en la combinación planeada.

19 bxc5 ...

¡Las blancas juegan a ganar! Toman un peón, abren una columna para su torre, y amenazan con capturar el peón pasado.

19 ... dxc5

Las negras deben retomar así para preservar su precioso peón pasado.

20 ♖xb7 ...

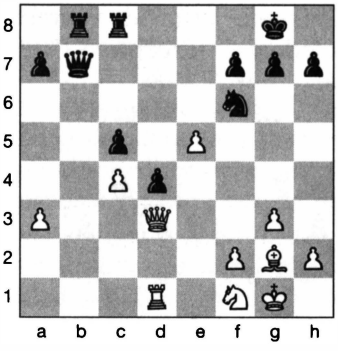
Esta tentadora combinación gana dos piezas por una torre.

¿Acaso Capablanca ha sido cogido por sorpresa, o ha visto más lejos que su oponente los recursos de la posición?

20 ... ♕xb7

Las negras capturan de dama para mantener el control de la valiosa columna abierta.

21 e5 (D) **...**



Ataque descubierto a la dama, y ataque directo al caballo.

21 ... ♕b3!

¡Una notable propuesta de cambio de damas! Normalmente, es el bando con superioridad material el que trata de forzar simplificaciones y llegar al final.

22 exf6 ...

Las blancas descartan 22 ♕xb3, dado que después de 22 ... ♖xb3 23 exf6 ♖xa3, las negras quedarían con dos peones pasados.

22 ... ♕xd3

La idea es obligar a la torre blanca a dejar la primera fila, una fila que resultará entonces muy útil para la torre negra como vía de invasión, situándose detrás de los peones blancos.

23 ♖xd3 ...

No hay otra opción.

23 ... ♖b1!

Para empezar, el caballo está clavado y las blancas tendrán que hacer malabarismos para conseguir desclavarlo.

Ante un juego pasivo, las negras pueden seguir con 24 ... ♖e8 y luego 25 ... ♖ee1 y 26 ... ♖ec1, lo que ganaría el peón c, puesto que las blancas no pueden protegerlo con 27 ♗d5 sin abandonar el caballo. Una vez capturado el peón, las negras tendrían dos peligrosos peones pasados y unidos, que se precipitan hacia la casilla de promoción para convertirse en damas.

24 ♗d5 ...

El plan de las blancas es claro: protegen el valioso peón c, evacuando de paso una casilla para su rey. Después de 25 ♔g2, el caballo, que ya no estaría clavado, podría entrar en juego.

24 ... ♖cb8

Las torres dobladas conceden a las negras la indiscutible posesión de la importante columna b.

Las blancas afrontan ahora dos amenazas:

1) 25 ... ♖c1, para seguir con 26 ... ♖bb1. El ataque al caballo obligaría al alfil a retroceder a g2, cuando las negras tomarían el peón c.

2) 25 ... ♖8b3, forzando el cambio de torres, después de lo cual uno de los peones blancos del flanco de dama debe caer.

25 ♔g2 ...

Las blancas desclavan el caballo, que ha sido un mero espectador durante las diez últimas jugadas.

25 ... ♖8b3!

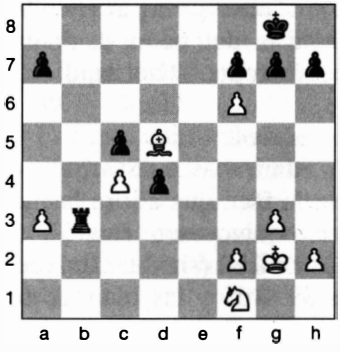
¡Un sorprendente concepto! Las negras proponen un cambio de torres, dejando que las blancas

mantengan sus dos piezas contra la única suya.

26 ♖xb3 ...

¡Las blancas están encantadas de aceptar la propuesta!

26 ... ♖xb3 (D)



Ahora el peón a está en peligro.

27 ♘d2 ...

Las blancas no pueden salvar el peón. Si 27 a4, entonces 27 ... ♖b4 28 a5 ♖a4, de modo que el caballo se activa para atacar un peón contrario.

27 ... ♖xa3

Ganando un peón y creando un peón pasado en la columna a. ¿Será éste el que finalmente se convierta en dama?

28 ♘e4 ...

¡Ahora las piezas blancas se han vuelto muy activas! La amenaza es 29 ♘xc5, quitando al peón d su sostén, y creando uno propio pasado en la columna c.

28 ... a5!

Mucho mejor que 28 ... ♖a5, que ata la torre a la defensa del peón, convirtiéndola en una pieza subordinada en el final.

29 ♘xc5 ...

Después de esta captura el propio peón c de las blancas se vuelve amenazador.

29 ... gxf6

No tanto para ganar el peón como para darle más libertad a su rey. Si 29 ... ♔f8 de inmediato, entonces 30 ♘d7+ obligan al rey negro a regresar a g8, ya que 30 ... ♔e8 permitiría 31 fxg7, ganando.

29 ... d3 permite 30 ♔f3, seguido de 31 ♔e3, y las blancas ganan el peón d.

30 ♔f1 ...

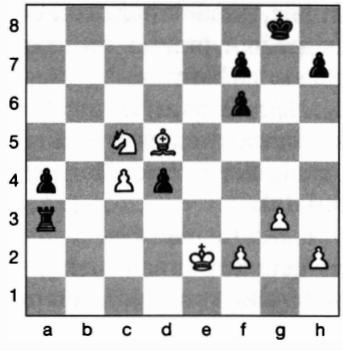
El rey vuelve atrás para ocuparse de los peones pasados.

30 ... a4

Las negras no temen un doble ataque a este peón con 31 ♗c6, ya que lo refutarían con 31 ... ♖a1+, seguido de 32 ... a3, y el peón ha dado un paso más hacia el éxito.

31 ♔e2 (D) **...**

El rey se acerca, poniendo fin a cualquier peligro derivado del peón d.



¿Cómo deben seguir las negras?

31 ... ♖a1!

¡Intimidando a las blancas, ante la amenaza de coronar el peón a! Las negras planean seguir con 32 ... a2, 33 ... a2, 34 ... ♖e1+ (abriendo paso al peón sin pérdida de tiempo) y 35 ... a1♕.

32 ♘d3 ...

Las blancas bloquean el peón d y se disponen a avanzar su propio peón pasado.

32 ... a3

En la jugada 17 parecía que el peón d llegaría a la primera fila, coronándose dama. El peón d está bloqueado y ahora parece que es el a el que será promocionado. Pero ¿será realmente el peón a?

33 c5 ...

¡También el peón blanco puede crear problemas!

33 ... a2

Amenazando ganar en el acto con 34 ... ♖e1+ 35 ♘xe1 a1♕.

34 ♔f3 ...

El rey sale de la amenaza de jaque.

34 ... ♖d1

Esta jugada, que ataca el caballo, a la par que amenaza con coronar el peón a, plantea serias dificultades a las blancas.

35 ♗xa2 ...

Las blancas tienen que eliminar a cualquier precio esta peligrosa criatura.

35 ... ♖xd3+

Con esta captura, las negras han conseguido una pieza limpia por su peón a.

36 ♔e4 ...

Las blancas no caen en la trampa de jugar 36 ♔e2, pues perderían su peón pasado después de 36 ... ♖c3.

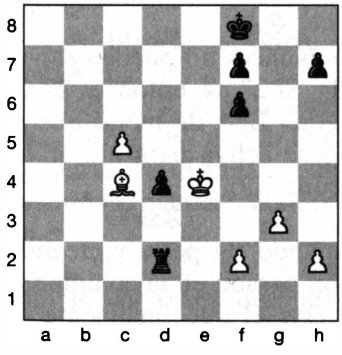
36 ... ♖d2

La textual ataca el alfil y el peón f. Por otra parte, revive las perspectivas del peón d. ¿Será, después de todo, éste el candidato final?

37 ♗c4! ...

Un admirable puesto para el alfil. Sería fácil que ahora las negras se equivocasen con 37 ... ♖xf2 38 c6 ♖b2 (si 38 ... ♖c2, entonces 39 ♔d5 y las blancas ganan) 39 c7, y el peón blanco llega antes.

37 ... ♔f8! (D)



El rey asume la responsabilidad de neutralizar al peligroso peón.

38 f3 ...

El avance del peón es inocuo: 38 c6 ♔e7, y el peón no puede llegar más lejos. Con la textual, las blancas ofrecen su peón h, a cambio del peón d negro.

38 ... ♖xh2

Las negras aceptan la transacción. En lugar de aferrarse desesperadamente al peón pasado, buscan la simplificación, confiadas en que su ventaja material es bastante para ganar. Esto requiere fe en la justicia del tablero, y confianza en la propia habilidad para imponerla con precisión.

39 ♔xd4 ...

Con esta captura las perspectivas de las blancas parecen mejores. Su rey y el alfil están cerca del peón pasado para protegerlo e incluso escoltarlo hasta el final de su columna.

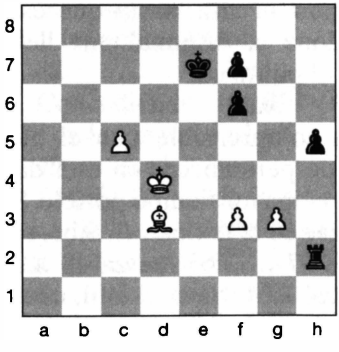
39 ... ♔e7

Disponiéndose a bloquear el peón.

40 ♗d3 ...

Aparentemente, con idea de trasladar el alfil a e4, desde donde protegerá el peón f3, impedirá el avance de los peones doblados y protegerá a su propio peón, una vez que éste llegue a c6.

40 ... h5 (D)



Amenazando 41 ... ♖g2 42 g4 h4, y las negras ganan.

¿Es, entonces, el peón h el que coronará?

41 ♔e3 ...

El rey blanco se acerca en defensa de su peón g.

41 ... ♖g2

Al obligar al rey blanco a ocuparse de la defensa del peón g, las negras lo alejan más de su peón pasado.

42 ♔f4 ...

Única. Contra 42 g4, las negras ganan fácilmente: 42 ... h4 43 ♗f1 ♖c2 44 ♔d4 ♖f2 45 ♗h3 ♖xf3 46 ♗g2 ♖g3 47 ♗f1 h3, etc.

42 ... ♖g1

¡Ahora para situarse detrás del peón pasado contrario! En el final la torre opera mejor detrás de los peones enemigos. Su fuerza de ataque se extiende a lo largo de las líneas, de modo que *no importa lo lejos que el peón avance sobre la columna, porque no podrá escapar del ataque de la torre.*

43 ♗e4 ...

Disponiéndose a proteger el peón pasado cuando llegue a c6. Si, de inmediato, 43 c6, entonces 43 ... ♖c1 44 ♗e4 (pero no 44 ♗b5 ♖c5 45 ♗a4 ♖c4+, ganando el alfil), y tenemos la posición que se alcanzará, un poco más adelante, en la partida, por transposición de jugadas.

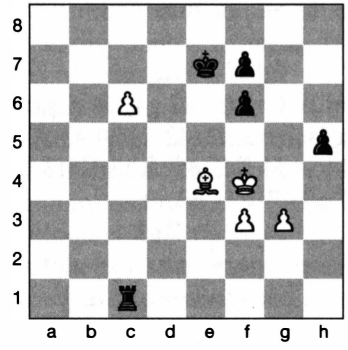
43 ... ♖c1

A los no iniciados esta jugada les parecerá extraña. ¿Por qué ayudar al peón a avanzar una casilla más?

La idea de las negras es obligar al peón a situarse en una casilla blanca. De este modo, el alfil quedará atado a su defensa, limitando considerablemente su radio de acción.

44 c6 (D) **...**

El peón avanza y queda bajo la protección del alfil.



44 ... ♖c3!

¡Una jugada tremendamente efectiva! Las blancas quedan reducidas a una situación de Zugzwang (es decir, obligadas a jugar, cuando no se dispone de buena jugada). Esto significa que las blancas podrían resistir, *si no tuvieran que realizar una jugada*, y cualquiera resulta fatal, porque causa un daño irreparable a la propia posición.

45 c7 ...

Desprendiéndose voluntariamente del peón, ¡porque no pueden salvarlo! Las alternativas resultan muy interesantes:

1) 45 ♔f5 ♖c5+ (para hacer retroceder al rey) 46 ♔f4 ♔e6 47 ♔e3 (cualquier jugada de alfil pierde el peón de inmediato, mientras que 47 g4 permite 47 ... h4, concediéndole a las negras un peón pasado) 47 ... f5 48 ♗d3 ♖xc6, y las negras ganan.

2) 45 ♗d5 ♔c5 46 ♔e4 (46 ♗e4 ♔e6 conduce al juego descrito en la línea 1) 46 ... f5+ 47 ♔d4 ♖xd5+! 48 ♔xd5 f4! 49 ♔c5 (o bien 49 gxf4 h4 50 ♔c5 ♔d8 51 ♔b6 ♔c8 gana) 49 ... fxg3 50 ♔b6 g2 51 c7 g1♕+ 52 ♔b7 ♕b1+ 53 ♔c8 ♕b6 54 f4 ♕a7 55 f5 ♕a8++.

45 ... ♖xc7

Eliminando un peligro potencial. Pese a todo, el final sigue teniendo que ganarse, y la forma en que Capablanca logra la victoria es una magnífica ilustración de una técnica impecable y sin lagunas.

La exhibición es tan lúcida y precisa como si se tratara de la solución a un estudio compuesto.

46 ♗d5 ...

Para impedir que las negras jueguen su rey a la excelente casilla e6.

46 ... ♖c5

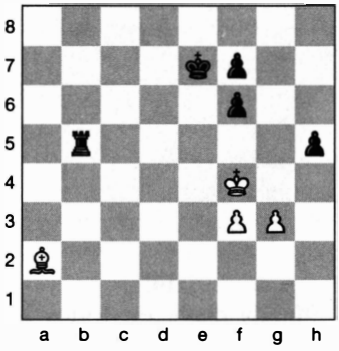
La torre tiene la intención de perseguir al alfil, hasta que éste abandone la diagonal que lleva hasta el punto e6.

47 ♗a2 ...

Es comprensible que el alfil trate de permanecer en esta diagonal el mayor tiempo posible. Si, en lugar de la textual, 47 ♗b3, entonces 47 ... ♖b5 fuerza 48 ♗a2 (48 ♗c4 ♖b4, clava el alfil, mientras que 48 ♗a4 ♖b4+ también lo gana) 48 ... ♖b2 49 ♗d5 ♖b4+! 50

♔f5 (50 ♗e4 ♔e6 51 ♔e3 f5 gana, o si 50 ♔e3, entonces 50 ... f5, seguido de 51 ... ♔f6, y las negras ganan) 50 ... ♖b5 51 ♔e4 f5+ 52 ♔d4 ♖xd5+! 53 ♖xdf5 f4 54 gxf4 h4, ¡y el peón no puede detenerse!

47 ... ♖b5! (D)



¡Dominación absoluta! ¡El alfil no tiene jugada alguna!

48 ♔e3 ...

O bien 48 ♔e4 f5+ 49 ♔f4 ♔f6 50 ♔e3 (el alfil no puede jugar, y 50 g4 pierde, por 50 ... hxg4 51 fxg4 ♖b4+ 52 ♔f3 fxg4+) 50 ... ♖b4 51 ♗d5 f4+ 52 gxf4 h4 53 ♔f2 ♖b2+ 54 ♔g1 ♔f5 55 ♗xf7 ♔xf4 56 ♗d5 ♔g3 57 ♗e4 ♖a2 58 ♔f1 h3, y las negras ganan.

48 ... ♖a5

Concediéndole al alfil una casilla en la diagonal a2-g8.

49 ♗c4 ...

El alfil no puede jugar a b3, a causa de la consabida clavada, y a 49 ♗b1 seguiría 49 ... ♔e6 50 ♔f4 ♖a4+ 51 ♔e3 (51 ♗e4 f5 gana el alfil) 51 ... f5 52 ♗c2 f4+ 53 gxf4 (o bien 53 ♔d2 fxg3) 53 ... ♖a3+ 54 ♔d2 ♖a2 55 ♔c1 ♖xc2+, y las negras ganan.

49 ... ♖c5

Desalojando el alfil de la diagonal que lleva a e6.

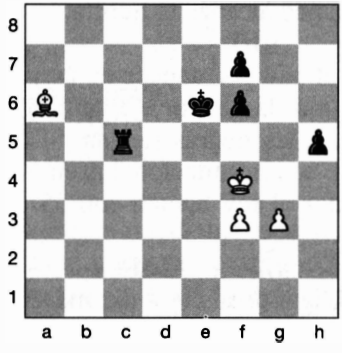
50 ♗a6 ...

Si 50 ♔d4, 50 ... ♖g5 gana un peón de inmediato, mientras que 50 ♗a2 se refuta con 50 ... f5, liberando f6 para el rey negro.

50 ... ♔e6

Otro paso hacia el centro, en dirección de los peones blancos.

51 ♔f4 (D) **...**



Las blancas ofrecen una dura resistencia, disponiéndose a contestar a 51 ... f5 con 52 ♔g5.

51 ... ♖c3!

Obligando de nuevo, a las blancas, a realizar una jugada de alfil. 52 ♔e4 falla por 52 ... f5+ 53 ♔f4 ♔f6, etc.

52 ♗f1 ...

El alfil blanco debe controlar c4, pues si, por ejemplo, 52 ♗b7, 52 ... ♖c4+ fuerza al rey blanco a retroceder, mientras que el negro avanza.

52 ... f5

¡Por fin! El avance de este peón evacua la casilla f6 para su rey.

53 ♗a6 ...

El número de jugadas de que disponen las blancas mengua. 53 g4 fxg4 54 fxg4 h4 55 g5 h3 56 ♔g4 h2 57 ♗g2 ♖c1 y las negras ganan, mientras que después de 53 ♔g5 ♖xf3 54 ♗c4+ ♔e5 55 ♔h4 f4, las negras ganan fácilmente.

53 ... ♔f6

Ahogando al rey blanco. Ahora sólo resta obligarlo a retroceder a la tercera fila, mientras el rey blanco alcanza la quinta.

54 ♗b7 ...

Si el alfil permanece en la diagonal más larga, por ejemplo, con 54 ♗e2, las negras juegan 54 ... ♖b3 y a continuación hacen retroceder al rey blanco con 55 ... ♖b4+.

54 ... ♖c4+

Obligando al rey a dar marcha atrás.

55 ♔e3 ...

Única.

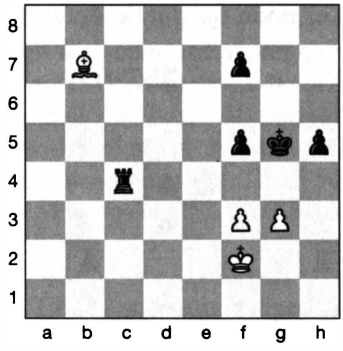
55 ... ♔g5

Con la bonita amenaza 56 ... f4+ 57 ♔d3 (57 gxf4+ ♖xf4 les da a las negras un peón pasado, mientras que 57 ♔f2 ♖c2+ 58 ♔g1 fxg3 les da dos) 57 ... fxg3 58 ♔xc4 ♔f4!, y las negras ganan limpiamente.

56 ♔f2 (D) **...**

El ataque a la torre, con 56 ♗d5, permitiría este remate: 56 ... f4+ 57 ♔e2 ♖c2+ 58 ♔d3 ♖c7 (sencillo, pero contundente), y las negras ganan.

Con la textual, las blancas se retiran, a fin de luchar contra el peón pasado, ¡cualquiera que sea éste!



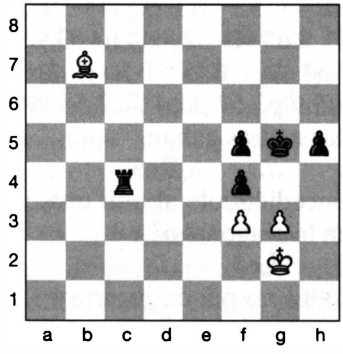
56 ... f4!

La jugada clave en todos los casos. Las negras amenazan ganar en el acto, con 57 ... ♖c2+ 58 ♔g1 fxg3.

57 ♔g2 ...

Para contestar al jaque con 58 ♔h3, salvando el peón.

57 ... f5! (D)



¡Los peones pasados deben avanzarse! Este peón, que esperó pacientemente en f7 durante 56

jugadas, está destinado, lo crea usted o no, ¡a convertirse en el peón pasado que ganará la partida!

0-1

Las blancas no esperan a comprobarlo.

Después de 58 ♔h3 fxg3 59 ♔xg3 h4+ (un aparente candidato, pero no el idóneo) 60 ♔h3 ♖c3 61 ♗d5 ♔f4 62 ♔xh4 ♖xf3 63 ♗xf3 ♔xf3 64 ♔h3 f4 65 ♔h2 ♔e2, y el peón realiza su marcha triunfal.

Toda la partida es hermosa, y el final tan fascinante, que no puede resistir la tentación de incluir un detallado análisis de sus muchos momentos críticos. Un estudio de este final es mucho más gratificante e instructivo que la reproducción de una serie de "brillanteces" con exuberantes evoluciones de piezas.

Partida nº 33
Rubinstein – Maroczy
Gotemburgo, 1920
Gambito de Dama Rehusado

1 d4 ...

Ésta es una eficaz jugada de apertura, porque sitúa un peón en una casilla central y, al mismo tiempo, abre paso a dos piezas propias. Las blancas proyectan desarrollar todas sus piezas con la mayor rapidez posible, situando cada una de ellas en la casilla idónea y en una sola jugada. Sólo efectuarán aquellas jugadas de peón válidas para acelerar el desarrollo (porque liberan piezas o porque atacan el centro), o bien para dificultar el de su oponente.

1 ... ♘f6

Desarrollo modélico en todos los aspectos: el caballo se moviliza hacia el centro, donde ejercerá su mayor potencial de ataque, ejerce inmediata presión sobre las importantes casillas d5 y e4, e impide que las blancas establezcan una fuerte formación de peones con 2 e4.

2 ♘f3 ...

Las blancas desarrollan antes sus piezas del flanco de rey, a fin de enrocar corto. Desde f3 el caballo queda situado en su casilla más útil de apertura. En ella se encuentra muy bien situado para el ataque (obsérvese cómo refuerza el control del peón sobre e5) y es un impagable defensor del flanco de rey, una vez que las blancas enroquen.

2 ... d5

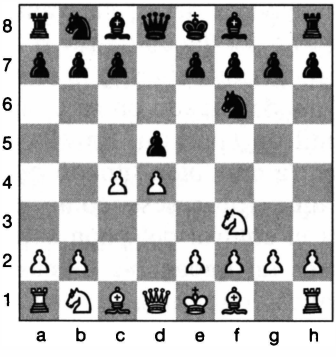
Las negras no pueden apoderarse de la iniciativa por la fuerza

bruta. Sólo podrán conseguirlo si las blancas juegan de forma descuidada (perdiendo tiempo en la apertura, o si se dedican a capturar peones dudosos), pero contra un desarrollo normal las negras deben contentarse con lograr la igualdad.

Esta segunda jugada de las negras neutraliza la presión central de las blancas, abriendo líneas para dos de sus piezas.

3 c4 (D) **...**

Uno de los raros casos en que una jugada de peón que no contribuye al desarrollo es oportuna. Este avance ataca el centro negro, amenazando eliminar el peón con 4 cxd5. Además, cumple también la función de incrementar la movilidad (presente y futura) de las piezas blancas. Despeja una diagonal para la dama y asegura la apertura de la columna c, para su utilización posterior por parte de la dama o la torre de a1.



3 ... e6

Las negras refuerzan el peón con otro peón. Si las blancas tratarán ahora de romper el centro con 4 cxd5, las negras responderían retomando de peón, a fin de mantener un peón en d5.

Aunque 3 ... e6 tiene el inconveniente de encerrar el alfil de c8, no deja de ser la mejor jugada de las negras. El problema de desarrollar el alfil dama no tiene por qué ser alarmante, pero si no se resuelve, eso supondría que las negras juegan con pieza menos. Por ahora, y como compensación, el avance de peón ha abierto para el alfil de f8 una espléndida diagonal.

4 ♗g5 (D) **...**

Esta jugada ejerce un tremendo efecto restrictivo sobre la posición negra. Plantea una clavada sobre el caballo, presionando, en consecuencia, sobre las piezas situadas detrás de él. Las negras no podrán jugar libremente mientras su flanco de rey esté incordiado por este alfil.

En el siglo XIX, las blancas desarrollaban normalmente este alfil a f4, donde domina una importante diagonal. Actualmente, sin embargo, buscamos jugadas más agudas y enérgicas. Si podemos movilizar nuestras fuerzas y, al mismo tiempo, dificultar el desarrollo enemigo, estamos consiguiendo más que con jugadas rutinarias, que a menudo resultan inocuas. La clavada del caballo paraliza la única pieza desarrollada de las negras.

4 ... ♗e7

¿Por qué tanto alboroto, cuando la clavada puede deshacerse tan fácilmente? Porque para desclavar el caballo, el alfil tiene que limitarse a un papel defensivo. Su desarrollo ha sido dictado por la presión que las blancas ejercen sobre el caballo.

El juego negro, por otra parte, no puede ser criticado. La jugada de alfil, por modesta que sea, es un paso adelante en el proceso de desarrollo. El alfil ha dejado la última fila, está situado en un fuerte puesto defensivo y ha despejado el flanco de rey, dejando el enroque preparado.

5 e3 ...

Los peones deben jugarse con suma exquisitez en la apertura, pero puesto que *algunos* peones deben moverse, para permitir que sus alfiles jueguen, la textual debe considerarse una jugada de desarrollo.

5 ... ♘bd7

En el Gambito de Dama Rehusado, la casilla ideal para el desarrollo del caballo de b8 es d7, no c6. Desde d7 el caballo apoya una eventual agresión al centro blanco, con el peón e o con el peón c.

El caballo no debe desarrollarse por c6, porque bloquearía el peón c. *No debe impedirse el avance del peón c a c5, desde donde colaborará en la lucha por el centro.*

6 ♘c3 ...

El caballo dama blanco, por el contrario, queda muy bien situado en c3, porque no ha bloqueado a su peón c, y domina d5 y e4, dos de las cuatro casillas centrales.

6 ... 0-0 (D)

Las negras trasladan su rey a lugar seguro, acercando su torre de h8 al centro.

7 ♖c1 ...

La torre se desarrolla al punto en que tiene mejores perspectivas de ataque. Desde c1 controlará y ejercerá presión a todo lo largo de la columna c, una vez abierta. La columna se encuentra obstrui-

da ahora por caballo y peón blancos, pero el peón puede desaparecer mediante un cambio en el centro, y el caballo puede moverse, despejando la columna. Estrictamente hablando, la columna sólo está parcialmente abierta, pero la torre debe situarse en c1, porque *el control de la columna c es absolutamente vital en el Gambito de Dama.*

7 ... ♖e8

La torre negra se sitúa en una columna central, dónde podrá tomar parte activa en cualquier acción que tenga lugar en el centro. En este momento, la presencia de la torre es meramente testimonial, pero cualquier apertura de líneas en el centro hará que su influencia sobre el juego sea cada vez más fuerte.

El juego de las negras está restringido, pero las alternativas para liberarlo de inmediato no resultan convincentes. Por ejemplo:

1) 7 ... dxc4 8 ♗xc4, y las blancas ganan un tiempo con su alfil, ya que retoma el peón y se desarrolla a la vez.

2) 7 ... a6 (para continuar con 8 ... dxc4 9 ♗xc4 b5 10 ♗d3 ♗b7) 8 c5 puede resultar muy restrictivo.

3) 7 ... c5 8 dxc5 ♘xc5 9 cxd5 exd5 (no 9 ... ♘xd5 10 ♘xd5 exd5 11 ♖xc5! ♗xg5 12 ♖xd5, y las blancas ganan el alfil), y el peón d5 es débil, mientras que las negras disponen de la excelente casilla d4, como base de maniobras para sus piezas.

8 ♕c2 ...

¡El mejor lugar del tablero para la dama! Desde c2 la dama plantea presión sobre la columna c, controlando también el centro, y dificultando la posible liberación del juego negro.

8 ... dxc4

Las negras se impacientan, y tratan de sacudirse la camisa de fuerza. Mejor hubiera sido diferir esta captura, esperando a que las blancas desarrollasen su alfil de f1, porque una vez desarrollado, para retomar el peón tendrían que invertir un tiempo extra. Las negras podían jugar, por ejemplo, 8 ... c6, reforzando la posición del peón d5, y dándole a su dama una salida por el flanco.

9 ♗xc4 ...

Obviamente, una ganancia de tiempo para las blancas, puesto que su alfil de rey se ha desarrollado retomando el peón.

9 ... c5

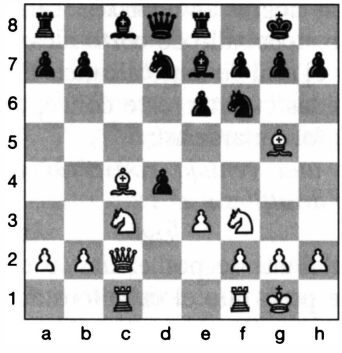
Las negras tienen que contraatacar, si no quieren que su posición sea estrangulada. Este avance les ofrece las mejores posibilidades prácticas, dado que crea tensión en el centro, luchando por el control de la zona. Por otro lado, también prepara la ocupación de la columna c con su torre, para luchar por la igualdad de derechos en la columna.

10 0-0 ...

La forma más sencilla de mantener la presión es continuar con el desarrollo. En un solo movimiento, las blancas guarecen a su

rey y sitúan la torre de h1 cerca del centro.

10 ... cxd4 (D)



La intención de las negras es obligar a las blancas a declarar sus intenciones con respecto al centro. Si retoman de peón, quedarán con un peón aislado en medio del tablero; si retoman de pieza, entonces su centro de peones no es superior al de las negras.

11 ♘xd4 ...

Rubinstein prefiere esta captura a 11 exd4, que mantendría un peón (pero aislado) en el centro.

La debilidad de un peón separado de sus colegas radica no tanto en el hecho de que sólo puede ser defendido por piezas, cuanto en la circunstancia peculiar de que las piezas enemigas pueden situarse en la casilla que está delante del peón aislado (en este caso, d5), de forma vitalicia, puesto que, por definición, ningún peón enemigo podrá atacarlas en dicha casilla.

La fuerza de un peón aislado en el centro (por ejemplo en d4, si las blancas retomasen 11 exd4) radica en su control de las casillas estratégicamente importantes c5 y e5, de su capacidad para abrir una posición, y también de su valor de apoyo a una pieza que se sitúe en un puesto avanzado (en este caso, e5).

11 ... a6

Sobre todo para prevenir cualquier invasión de una pieza blanca en la casilla b5. La objeción a esta jugada es que es un movimiento de peón que no contribuye al desarrollo, y por lo tanto puede considerarse una pérdida de tiempo en la apertura. Más precisa es la continuación 11 ... ♘e5 12 ♗b3 ♗d7 13 ♖fd1 ♕b6, con vistas a activar las piezas.

Observe que las blancas sólo han realizado jugadas de peón cuando eran necesarias para permitir el juego de sus piezas, o bien que añadían movilidad a las piezas ya desarrolladas. Cada jugada (de pieza o de peón) ha servido para desarrollar la posición blanca, incrementando su energía potencial.

12 ♖fd1 ...

Ahora la torre se desplaza al centro, situándose en la base de una columna que lleva hasta la dama contraria. La dama tiene motivos para sentirse incómoda, sin importar cuántas piezas se interpongan de momento entre ella y la torre blanca, porque siempre habrá amenazas en el aire. Por

ejemplo, si las negras jugasen 12 ... ♘b6, que parece razonable, atacando el alfil, la respuesta 13 ♘xe6 gana la dama con un ataque (doble) descubierto.

Yates y Winter comentan, con admiración, la partida en este punto: "Un ejemplo clásico de correcto desarrollo. Las blancas han situado su dama, las torres, los alfiles y un caballo en casillas prácticamente ideales, en una sola jugada cada una."

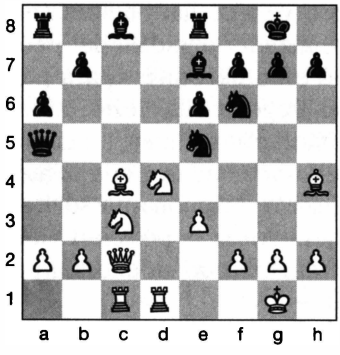
12 ... ♕a5

La dama sale de la línea de fuego, ganando un pequeño tiempo, al atacar el alfil.

13 ♗h4 ...

El alfil se retira, pero mantiene la presión sobre el caballo.

13 ... ♘e5 (D)



Ahora es el otro alfil el amenazado, en apariencia con nueva ganancia de tiempo de las negras.

14 ♗e2 ...

Ambos alfiles han sido obligados a retroceder, pero a pesar de ello, su fuerza latente es enorme. El potencial de los dos alfiles trabajando armónicamente no puede subestimarse, de modo que las blancas ni siquiera consideran jugadas como 14 ♗d3, que permitiría a las negras 14 ... ♘xd3, cambiando su caballo de corto alcance por el alfil de largo alcance. En resumidas cuentas, este concepto puede formularse así:

Es una ventaja conservar la pareja de alfiles.

14 ... ♘g6

Inclinándose por el flanco de rey, de paso que el caballo ataca el alfil enemigo de casillas negras, obligándolo a retroceder aún más. Entretanto, más y más barreras se han dispuesto en torno al rey negro, que ahora parece encontrarse en un refugio a prueba de bombas.

A pesar de todo el tiempo que las negras parecen haber ganado con su ataque a los alfiles blancos, era imperativo hacer algo para desarrollar el flanco de dama, por ejemplo, 14 ... ♗d7. En tal caso, la continuación 15 ♘b3 ♕c7 16 ♕b1 ♗c6 les concedería razonables posibilidades de lucha.

15 ♗g3 ...

El alfil debe retroceder una casilla y renunciar, por fin, a su presión sobre el caballo, pero ahora está situado en una magnífica diagonal.

Las negras no pueden continuar atacando los alfiles en un esfuerzo por eliminar uno de ellos, porque después de 15 ... ♘h5 16 ♘b3 ♕g5 (la dama debe proteger

el caballo) 17 ♘e4 ♕h6 18 ♗c7, las blancas ejercen un absoluto dominio del tablero.

15 ... e5

¡Una jugada muy atractiva!

Éstos son los fines que cumple el avance de peón:

1) Ocupa una casilla central.

2) Abre una diagonal para el alfil de c8.

3) Corta la acción del alfil de g3.

4) Expulsa al caballo blanco de su posición centralizada.

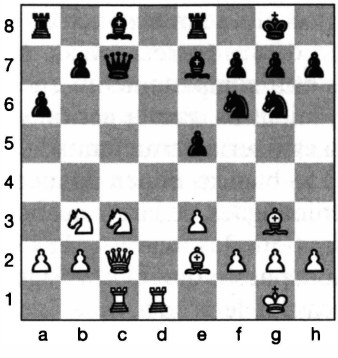
Contra todo esto, sólo puede plantearse una objeción a la jugada de las negras: la casilla d5 queda fuera del control del peón, lo que le ofrece a las blancas perspectivas de ocuparla con sus piezas, y es un punto central magnífico desde el que las piezas blancas pueden oscilar a uno u otro sector del tablero.

¿Pesará más en la balanza este inconveniente que todas las ventajas de la jugada? Es la valoración de imponderables, cuando el cálculo exacto no es posible, lo que hace que el ajedrez sea esa mezcla fascinante de arte y ciencia.

16 ♘b3 ...

El caballo debe retirarse, pero recupera el tiempo mediante un ataque a la dama enemiga.

16 ... ♕c7 (D)



La dama sale del ataque, y las negras se disponen a reagrupar sus piezas, quizá a base de 17 ... ♗d7, 18 ... ♗c6 y 19 ... ♖ad8.

17 ♕b1! ...

Ésta es la quinta jugada consecutiva en que las blancas retroceden con sus piezas, ¡pero cada paso atrás que dan mejora su posición! Aunque confinadas en las tres primeras filas, las piezas blancas contienen una gran carga de energía dinámica. Gradualmente, irán adoptando posiciones más fuertes, dominando el tablero y poniendo en fuga al adversario.

Las negras no tienen tiempo para desarrollar su alfil de c8, ya que después de 17 ... ♗d7 18 ♘d5 ♕d8 (si 18 ... ♘xd5, entonces 19 ♖xc7 ♘xd7 20 ♖xd7, ganando) 19 ♘c7, y las blancas ganan calidad.

17 ... ♕b8

La dama negra se ha visto forzada a retirarse (ante la amenaza de un ataque descubierto), mientras que la dama blanca se desplazó voluntariamente a b1.

La diferencia entre ambas posiciones es evidente:

1) La dama blanca no obstruye a sus torres, que controlan sendas columnas abiertas. La dama

negra y el alfil se interponen en el camino de sus torres, una de las cuales está completamente encerrada, mientras que la acción de la otra está seriamente limitada.

2) Las blancas tienen en juego dos alfiles ágiles, de largo alcance, mientras que las negras sólo tienen uno, puesto que el otro sigue en su casilla de origen.

3) La dama blanca puede entrar en acción rápidamente. La dama negra debe andar de puntillas por los bordes del tablero.

18 ♗f3 ...

El alfil se sitúa en la gran diagonal, impidiendo que las negras jueguen 18 ... b5 (porque, naturalmente, seguiría 19 ♗xa8), seguido del fianchetto del alfil c8.

18 ... ♕a7

La maniobra de las negras es tortuosa, pero es lógico que quieran llevar su torre a b8, a fin de jugar ... b5 y, por fin, desarrollar su alfil por b7.

19 ♘a5! ...

Una magnífica jugada preventiva, que impide 19 ... ♖b8, seguido de 20 ... b5, porque entonces 21 ♘c6 ganaría calidad, mientras que la inmediata 19 ... ♗d7 o 19 ... ♗e6 le costaría a las negras su peón b.

Observe cómo las blancas no sólo desarrollan sus propias piezas, sino que, al mismo tiempo, dificultan el desarrollo de las piezas contrarias.

19 ... ♗b4

Las negras tratan de expulsar al caballo, que está trabando el desarrollo de sus piezas en el flanco de dama.

20 ♘c4 ...

El caballo debe irse, pero, como compensación, queda más centralizado.

20 ... ♗d7 (D)

¡El alfil se desarrolla por la única casilla que tiene disponible! Si las negras jugasen 20 ... ♗e6, entonces 21 ♘xe5 gana un peón, mientras que si 20 ... ♗g4, 21 ♗xg4 ♘xg4 22 ♘d5, las amenazas 23 ♘xb4 (ganando pieza) y 23 ♘c7 (ganando calidad) no pueden pararse al mismo tiempo.

21 ♘d5! ...

¡El caballo se sitúa en d5 atacando todo lo imaginable! Amenaza un alfil directamente (22 ♘xb4), e indirectamente el otro (22 ♘xf6+ gxf6 23 ♖xd7). Además, amenaza 22 ♘c7, atacando ambas torres y, por tanto, ganar calidad.

21 ... ♘xd5

¡Obviamente, una bestia de ese calibre debe eliminarse!

22 ♗xd5 ...

Las blancas retoman, con la amenaza 23 ♗xf7+ ♔xf7 24 ♖xd7+, ganando un peón, con lo que ganan un tiempo, ya que las negras deben tomar medidas para parar esa amenaza.

22 ... ♗e6

Hay que eliminar del tablero el formidable alfil, que ataca el flanco de rey, manteniendo a raya el de dama. No serviría 22 ... ♗c6, ya que 23 ♗xc6 bxc6 24 ♕e4 ganaría el peón c o el e.

23 ♕e4! ...

Una jugada magistral y, al mismo tiempo, ¡una lección de juego posicional en un solo movimiento! Donde la mayoría de nosotros pensaría en términos de cambiar 23 ♗xe6 para ver qué pasa, el gran maestro visualiza un cambio como una oportunidad para sustituir una pieza por otra. Las blancas están de acuerdo con el cambio, pero sólo si pueden asegurarse el control del punto d5, reemplazando el alfil por otra pieza.

Permítame volver a formular esto, de forma que el mensaje sea inequívoco:

Apoyar una pieza atacada (aquí, el alfil de d5) plantea mayor presión a las negras que si se produce un cambio directo o una retirada.

Nótese, de paso, el gran efecto de la magnífica centralización de la dama, y su irradiación de fuerza en diversas direcciones:

1) La dama protege el alfil de d5.

2) La dama añade fuerza al ataque del alfil sobre b7.

3) La dama incrementa el ataque sobre el peón de e5.

4) La dama amenaza (indirectamente) el alfil de b4.

23 ... ♗xd5

Prácticamente forzado, a la vista de las numerosas amenazas planteadas por las blancas. La tentativa de expulsar a la dama con 23 ... f5 se refuta de plano con 24 ♕xf5, ya que las negras (cuyo alfil está clavado) no pueden tomar la dama.

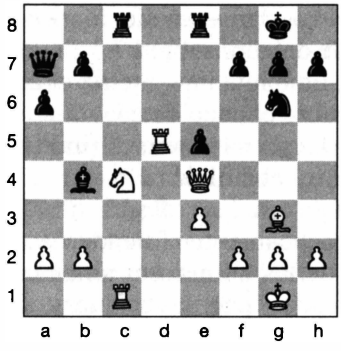
24 ♖xd5 ...

Las negras se han liberado de una molesta pieza, ¡sólo para comprobar que otra toma su lugar! Por tercera vez, las blancas instalan una pieza en d5, en cada caso intensificando su control de la posición. Ahora tienen atacado cuatro veces el peón de e5: con torre, caballo, alfil y dama. Mientras este peón está siendo protegido, las blancas ganarán el tiempo necesario para doblar torres en la columna d, lo que les garantiza la posesión permanente de esta vital autopista. Esto repercutirá sobre la comunicación entre las piezas negras, haciendo difícil una resistencia organizada.

24 ... ♖ac8 (D)

Protege el peón indirectamente, al clavar uno de sus atacantes.

Las blancas no pueden tomar el peón con el caballo (a causa del mate en la primera fila), ni tampoco con la torre o con la dama, ya que eso se traduciría en



pérdida de material. Sólo resta 25 ♗xe5, pero las negras castigarían este atrevimiento con 25 ... f6 26 ♗d4 ♖xe4 27 ♗xa7 ♖exc4, ganando pieza.

25 ♖cd1 ...

Doblando torres en una columna abierta, una acción que hace más que doblar la fuerza de las torres. El caballo blanco se ha desclavado, renovándose el ataque efectivo sobre el peón e5, con una amenaza de ataque descubierto sobre el alfil.

Teóricamente, las blancas tienen una partida ganada, y Rubinstein va a ganarla de forma eficiente y, a la vez, artística.

25 ... ♗f8

Las negras pasan su expuesto alfil a una posición defensiva.

Las blancas tenían preparada una continuación ganadora en respuesta al inmediato contraataque 25 ... f5, a saber: 26 ♕xf5 ♖xc4 27 ♖d8! ♖xd8 28 ♖xd8+ ♘f8 29 ♕e6+ ♔h8 30 ♕xc4, con calidad de ventaja.

Después de la textual, las blancas piensan responder a 26 ♘xe5 con 26 ... f6, ganando el desafortunado caballo. Además, también contemplan la posibilidad 26 ... f5, que después de 27 ♕d3 (para proteger el caballo) 27 ... f4, ocasiona problemas al alfil.

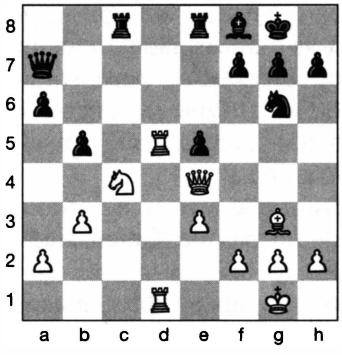
26 b3 ...

Descarga a la dama de la responsabilidad de proteger al caballo, impidiendo 26 ... f5, ya que ahora el peón sería impunemente capturado.

Ante un juego pasivo, las blancas piensan seguir con 27 ♖d7, invadiendo la séptima fila.

26 ... b5 (D)

El objeto de esta jugada es menos desalojar al caballo que abrir líneas a la dama, permitiéndole trasladarse al otro flanco, en defensa de su rey.



27 ♘d6! ...

Un doble de caballo que forzará un cambio favorable a las blancas. Ahora Rubinstein mantendrá la presión inherente a una posición superior, sin correr el riesgo de enredarse en complicaciones innecesarias.

Un ataque prematuro incluso podría costarles la partida a las blancas. Considere el lector esta atractiva posibilidad (en lugar de la jugada textual): 27 ♘xe5 f6 28 ♖d7 (aparentemente, una jugada salvadora, puesto que las blancas atacan la dama contraria, y amenazan seguir con 29 ♕d5+, desclavando su caballo) 28 ... ♕xd7! y las negras ganan, porque retomar de torre permite el mate, mientras que 29 ♘xd7 ♖xe4 deja a las negras con una torre de ventaja.

27 ... ♗xd6

Las negras no tienen elección, ya que el caballo atacaba ambas torres.

28 ♖xd6 ...

Esta torre evacua la casilla d5 para su ocupación por la dama, cuando la triplicación de piezas pesadas en la columna d incrementaría la ventaja blanca. Sin embargo, una amenaza todavía más potente es establecer una cabeza de playa en séptima, con 29 ♖d7.

El emplazamiento de una torre en séptima, tanto en el medio juego como en el final, constituye una tremenda ventaja posicional.

28 ... ♖c7 (D)

Las negras hacen lo que pueden por impedir la penetración de la torre enemiga, sellando todas las entradas.

Las blancas tienen una posición superior, pero ¿cómo conseguirán penetrar de forma decisiva?

Escuchemos lo que Rubinstein podría haberse dicho a sí mismo en este momento de la lucha:

Mis torres están bien situadas y pueden hacer una buena labor en el control de la columna d. Mi dama está bien centralizada y ejerce presión en todas las direcciones. Mi alfil mantiene atacado el peón e5, obligando a mi rival a atar una torre y un caballo a su defensa. Mis piezas están situadas de forma útil y deben permanecer donde están.

¿Qué podemos decir de las de mi oponente? Su defensa sostiene la posición con las justas, pero sus piezas también deben permanecer donde están para proteger sus puntos débiles. Si lo dejo a su suerte, puede consolidar sus fuerzas e incluso organizar un contraataque.

Si lo dejo a su suerte...

¿No es ésta la clave de la posición?

¡No debo dejarlo a su suerte! Debo interferir en la disposición de sus piezas. Debo desviarlas de

sus posiciones actuales. ¡En realidad, podría arruinar su posición si consigo desviar un solo defensor!

Puesto que mis piezas son todas útiles donde están, no debo molestarlas, pero sí puedo recurrir a mis peones para vulnerar la defensa. ¿Qué peón debo utilizar, y cuál de sus piezas debo tratar de expulsar?

Lo primero que tengo que hacer es buscar un objetivo. Su dama y sus torres están demasiado lejos y son demasiado ágiles para poder hostigarlas con peones. Cualquiera de ellas puede desplazarse a una distinta casilla sobre una fila o una columna y seguir controlándola. Tengo que apuntar a un objetivo fijo: alguna pieza que se necesite donde está, y que pierda su efectividad si es desplazada. ¿Qué tal el caballo? Supongamos que juego 29 h4 para seguir con 30 h5. En tal caso, tendría que abandonar inmediatamente su excelente posición defensiva. ¿Adónde podría ir? Si va a e7, bloquea la acción de la torre de e8, y si se retira a la última fila, queda fuera de juego por un tiempo. Además, avanzando el peón h consigo otra ventaja: que le da a mi rey una casilla de escape, de modo que ya no tendré que preocuparme de posibles mates en la primera fila.

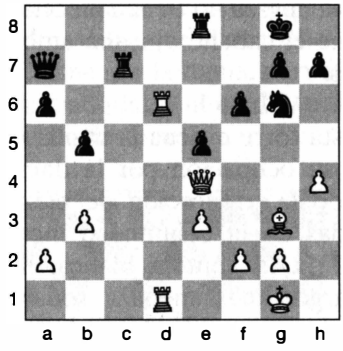
29 h4! ...

¡Ésta es la clave del ataque decisivo! La amenaza evidente es 30 h5, expulsando al caballo para capturar el peón e. El fin que se persigue es inducir a las negras a proteger el peón amenazado con 29 ... f6, debilitando la cobertura de peones del rey. Incluso pueden provocarse ulteriores debilidades con h5 y h6, al atacar el peón g.

29 ... f6 (D)

Está claro que para reforzar el peón de e5, lo que sólo puede hacerse con este peón.

La alternativa 29 ... ♖ce7 falla ante 30 ♕c6, seguido de 31 ♖d8, ganando fácilmente, mientras que 29 ... h5 (para impedir 30 h5) permite 30 ♕f5, ganando el peón h.



30 ♕d5+ ...

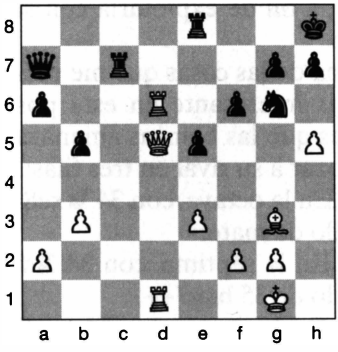
¡Sencillo y fuerte! La dama realiza una poderosa entrada en d5, dominando la importante diagonal blanca que lleva hasta el rey negro y, al mismo tiempo, triplicando piezas pesadas en la columna abierta central. Observe la espléndida utilización del punto d5 como base de operaciones para diversas piezas. Ha sido sucesivamente ocupado por caballo, alfil, torre y dama, una sucesión muy apropiada, puesto que el or-

den de fuerza de las piezas ha ido en aumento.

30 ... ♔h8

Buscando seguridad en el rincón. Si 30 ... ♖f7, entonces 31 h5 ♘h8 32 h6 crea una ruptura decisiva en la barrera de peones del enroque. O bien, si 30 ... ♔f8, entonces 31 h5 ♘h8 32 ♖d8 ♘f7 33 ♖xe8+ ♔xe8 34 ♕e6+ ♔f8 35 h6 ♖e7 (ninguna otra jugada salva la partida, ya que 35 ... ♘xh6 permite mate en el acte, y 35 ... gxh6 36 ♕xf6 conduce a la ruina de las negras) 36 ♕c8+ ♖e8 37 hxg7+, y las blancas ganan una torre.

31 h5 (D) **...**



Esta jugada no sólo expulsa al caballo de su fuerte posición defensiva, sino que introduce una cuña en la posición negra.

31 ... ♘f8

Contra la otra única posibilidad, 31 ... ♘e7, las blancas ganan fácilmente, con 32 ♕f7, planteando millones de amenazas. Echemos un vistazo a algunas interesantes posibilidades, en tal caso:

1) 32 ... ♖g8 33 h6 (amenazando 34 ♖d8, seguido de mate en g7) 33 ... ♘f5 34 hxg7+ ♘xg7 35 ♕xf6, y las negras pierden un peón y son víctimas de una clavada mortal.

2) 32 ... ♕b8 33 h6 gxh6 34 ♕xf6+ ♔g8 35 ♗xe5 ♘g6 36 ♖d7, con un rápido mate.

3) 32 ... ♖cc8 33 h6 gxh6 34 ♗h4, amenazando 35 ♗xf6++. Las negras no pueden protegerse del mate con una jugada de caballo, porque su dama quedaría *colgada*.

¿Cuántas variantes de éstas habían previsto las blancas? ¿Cuántas sabían las negras que estaban evitando, al retirar su caballo a f8, en lugar de a e7?

La respuesta es: ¡Probablemente, ninguna! Un buen jugador puede, casi de un golpe de vista, percibir los efectos de una jugada obviamente decisiva. Al no molestarse en analizar los recursos de una jugada como 31 ... ♘e7, ahorra una considerable cantidad de tiempo. El hecho de que esa retirada de caballo le permite una entrada tan paralizadora como 32 ♕f7, prácticamente hace innecesaria toda consideración.

32 h6 ...

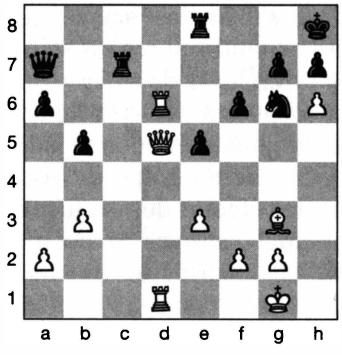
Las blancas siguen utilizando este peón como un ariete. Su objetivo es dislocar la trama de peones que protegen al rey negro. Si el peón negro g es desviado, resultará vulnerable el de f6, que es la piedra angular de la posición. De modo que si este peón cae,

con él caerá toda la posición negra.

La inmediata amenaza de las blancas es 3 hxg7+ ♔xg7 34 ♗h4 ♖f7 35 ♕c6, con ataque a la torre de e8 y triple ataque al peón f.

32 ... ♘g6 (D)

El caballo negro vuelve a la lucha, para impedir que las blancas ataquen el peón f con 33 ♗h4. Las negras, desde luego, evitan la "bonita" derrota derivada de 32 ... gxh6 33 ♖xf6 ♖d7 34 ♗xe5! ♖xd5 (si 34 ... ♖xe5, 35 ♖xf8 y mate a la siguiente) 35 ♖xf8++. ¡Jaque doble y mate!



33 ♕e6! ...

¡Una jugada espectacular! Al proponer este sacrificio de dama, las blancas no están jugando para la galería. Lo único que quieren es penetrar aún más profundamente en la posición enemiga, y ésta es la forma más simple de conseguirlo. La jugada es, con todo, brillante, y realizar una jugada de este tipo produce escalofríos.

No obstante, debo prevenir al jugador amante de emociones que la búsqueda de jugadas brillantes para impresionar al oponente es una pérdida de tiempo, a menos que la propia posición así lo exija. Primero debe tratar de conseguir ventajas, por pequeñas que sean. Luego, debe tratar de incrementarlas, hasta alcanzar una posición claramente superior. Una vez llegado a ese punto, tendrá derecho a buscar combinaciones, y las jugadas brillantes surgirán por sí solas.

Las blancas, por supuesto, no esperan que su dama sea capturada, ya que seguiría 34 ♖d8+ y mate. Lo que se proponen es asegurar el absoluto control de la casilla d7, a fin de explotarla con sus torres.

Una de las cosas que me parece más interesante en esta posición es que las blancas amenazan destrozar a su rival en tres filas:

1) En la octava, con 34 ♕xe8+, seguido de mate.

2) En la séptima, con 34 ♖d7, seguido de 35 hxg7++.

3) En la sexta, con 34 hxg7+ ♔xg7 35 ♕xf6, ganando así fácilmente.

33 ... ♖f8

En vista de todas las amenazas, no hay mucha elección. Esta jugada le da una defensa adicional al peón de f6.

34 ♖d7 ...

Amenazando mate en una: 35 hxg7++.

34 ... gxh6

No es mejor 34 ... ♖xd7, ya que después de 35 ♖xd7, las blan-

cas amenazan mate por un lado, y la dama por otro. También amenazan mate en caso de 34 ... ♖g8, con 35 hxg7+ ♖xg7 36 ♖d8+.

35 ♗h4! ...

El alfil, que se ha mantenido en una misma casilla durante veinticinco jugadas, ¡se va a convertir en la pieza decisiva! La amenaza es 36 ♗xf6+ ♖xf6 37 ♕xf6+ ♔g8 38 ♕g7++.

1-0

Si 35 ... ♘xh4, entonces 36 ♕e7, amenazando 37 ♕xf8++, 37 ♕g7++ y 37 ♕xh7++. ¡Nadie puede sobrevivir a tal demostración de poderío femenino!

Una impresionante y profundamente satisfactoria partida, de las mejores que puedan encontrarse en la historia del ajedrez.

ÍNDICE DE JUGADORES

Los números se refieren a la página.
Un número en negrita indica que el primer jugador conducía blancas.

Alapin – Janowski 194
Alekhine – Poindle **103**
Bernstein – Mieses **205**
Blackburne – Blanchard **35**
Blanchard – Blackburne 35
Canal – Capablanca **268**
Capablanca – Canal 268, Havasi 260, Mattison **185**, Villegas **252**
Chejover – Rudakovsky **217**
Chernev – Hahlbohm **156**
Colle – Delvaux **28**
Delvaux – Colle 28
Dobias – Podgorny **89**
Doesburgh – Noteboom 130
Eckart – Tarrasch 72
Flohr – Pitschak **77**, 83
Gebhard – Ruger 42
Grünfeld – Schenkein **138**
Hahlbohm – Chernev 156
Havasi – Capablanca **260**
Janowski – Alapin **194**
Kurschner – Tarrasch 110
Liubarski – Soultanbeieff **23**
Mackenzie – Znosko-Borovsky 63
Marco – Pillsbury 164
Maroczy – Rubinstein 281
Marshall – Tarrasch **238**
Mason – Pillsbury 118
Mattison – Capablanca 185
Mieses – Bernstein 205, Tarrasch 95, 229
Noteboom – Doesburgh **130**
Pillsbury – Marco **164**, Mason **118**
Pitschak – Flohr 77, **83**
Podgorny – Dobias 89

Poindle – Alekhine 103
Prokes – Przepiorka 57
Przepiorka – Prokes **57**
Rubinstein – Maroczy **281,** Salwe **145**
Rudakovsky – Chejover 217
Ruger – Gebhard **42**
Salwe – Rubinstein 145
Schenkein – Grünfeld 138
Soultanbeieff – Liubarski 23
Spielmann – Wahle **51**
Tarrasch – Eckart **72,** Kurschner **110,** Marshall 236, Mieses **95, 229**
Teichmann – Von Scheve 14
Van Vliet – Znosko-Borovsky **172**
Villegas – Capablanca 252
Von Scheve – Teichmann **14**
Wahle – Spielmann 51
Walthoffen – Zeissl 46
Zeissl – Walthoffen **46**
Znosko-Borovsky – Mackenzie **63,** Van Vliet 172.

ÍNDICE DE APERTURAS

Colle, Sistema 23, 51, 73, 150
Escandinava, Defensa 220
Francesa, Defensa 47, 69, 85, 91
Gambito de Dama Aceptado 104
Gambito de Dama Rehusado 115, 124, 133, 140, 157, 187, 209, 230, 242, 273
Gambito de Rey Rehusado 32
Giuoco Piano 11, 20, 38
India de Dama, Defensa 259
Inglesa, Apertura 80
Nimzoindia, Defensa 178, 251
Ruy López, Apertura 43, 61, 98
Siciliana, Defensa 197
Stonewall, Ataque 165

EDITORIAL PAIDOTRIBO

AJEDREZ LÓGICO
jugada a jugada

¡Cada jugada explicada en profundidad!

Una vez aprendidos los movimientos básicos de las piezas, ¿hasta dónde puede progresar un jugador? En este gran clásico, Irving Chernev comenta 33 partidas completas en detalle, explicándole al lector la razón de cada jugada. Reproducir estas partidas con ayuda de las explicaciones aporta un verdadero conocimiento acerca de la fuerza de las piezas y de cómo situarlas de la manera más efectiva.

Irving Chernev es conocido como uno de los más prolíficos y distinguidos jugadores de ajedrez. Además de ser él mismo un excelente jugador, está singularmente dotado para explicar el ajedrez en un estilo lúcido y ameno.

"El debutante que juegue las partidas de *Ajedrez Lógico* puede adquirir una inmensa sabiduría ajedrecística."
Leonard Barden

ISBN: 84-8019-607-6

FRR